

The Softworld 軟體世界

革新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

第10期

軟體世界資訊月

跨越年度全力展出

發燒友們是否感覺到一股極強烈的喜悅訊息
12月29日軟體世界在高雄會場毫不保留的告訴你們！

● 聖戰奇兵冒險版
800分完全攻略

● 應法門II 完結篇

● 仙境故事提示篇 仙境傳言

● 太空小蜜蜂關卡
密碼表

● 聖女貞德避蟲術

軟體世界突破傳統觀念
為資訊界帶來一股清
新的感受

SOFT WORLD

享

譽全球，稱霸全美休閒
軟體，美國Electronic
Arts副總裁親臨高雄祝
賀軟體世界三週年慶



古車名車大賽

STREET ROD

單色/CGA — 2片
另出EGA 版 — 2片



California Dream 公司推出的賽車力作，音樂流暢輕快，畫面簡明順眼，不論賽車生手或玩車專家都能享受箇中樂趣，在遊戲裡有多種名牌古董車出售，可以儲蓄存款買下，也可以和對手比賽贏來。有收藏名車癖好的朋友，這回可坐擁滿屋古董車，過癮吧！

比賽方式共分短途賽車和長程賽車兩種。在短途賽車中，可以選擇練習比賽，也可以下注賭勝負；賽程是從巴布汽車餐廳（Bob's Drive-In）到市區出口，起動換檔的技術以及引擎性能的好壞，是這項比賽的勝負關鍵。至於在長程賽車裡，同樣可以下

賭注，不過金額比較大，更可以和對方互賭車子，贏家擁有輸家的車子；賽程則延伸到郊區之外，憑付彎道的本事和故意碰撞對手車身的技巧攸關最後的勝利。可別大意衝出車道。

每次賽車都會對車內零件造成些許損傷，要是出於意外，損傷的程度會更嚴重，致命程度的故障

作車況檢查，該換掉的零件別疏忽了，看是要查閱報紙來買，或是拆下別輛同型零件來用也可以（如果錢賺太多就買輛新車）。換上性能更好的零件不失為彌補過車技術生疏的好法子。

賽車王無論是對短途或是長程賽車的經驗和能力都很強，更擁有一部完美的跑車。想打敗他？有志氣，可是得花點腦筋！



駕駛座上的情形



賭車的場地——汽車餐廳



這就是車王的跑車





目錄第10期元月號



NEW FILES	水滸傳 THE Ancient Bandit King of China	精彩畫面	4
	銀河超能力戰記 PSYCHIC WAR	古華名車大賽	6
	武道館 BUDOKAN		7
	噴射戰鬥機 JET FIGHTER		8
	異行 ALIEN SYNDROME	水滸傳	10
	風行者 WIND WALKER		11
	雙截龍 II 一機仇記 DOUBLE DRAGON II		12
	終極警探・電影版 DIE HARD		13
	太陽神之眼 EYE OF HORUS	噴射戰鬥機	14
	燃燒的野球 II 一野球再燃燒 BURN II		15
國內報導	電腦病毒防衛戰 VIRUS		16
	享 覽全球・暢銷全美休閒軟體・美國 Electronic Arts 國際軟體商高強祝賀軟體世界三週年慶	軟 體世界突破傳統設定・高畫質畫面・一般消費者所感受	17
略	電玩短評	銀河超能力戰記	19
	機車越野賽技巧篇		20
	聖戰奇兵 800分 完全攻略		22
	國王傳奇提示篇		32
	仙境故事提示篇一 仙境傳言		36
	尋覓幽城寶藏(二)一行俠仗義		37
	魔盜門 II 完結篇	武道館	41
	摩登原始人趣味大對抗一 賽前指導		42
	魔界神兵 II 完全攻略更正 異形大進擊完全攻略更正		45
	F-15 II 評論	終極警探・電影版	46
遊戲評論	IRPG俱樂部	更正啟事	48
PC地帶	坦克大對抗		51

A collection of 12 small, colorful illustrations of various animals, including birds, fish, and insects, arranged in a grid-like pattern. The illustrations are small and appear to be part of a larger set or book.

3



水滸傳只是小說，而宋江等三十六天罡不過是歷史人物罷了

提到日本光榮公司 (KOEI)，大家應該對該公司發行的三國志、信長之野望，印象深刻。該公司專門發展一些以歷史為背景的策略遊戲，由於日本人對於中國歷史演義相當著迷，研究也比我們還深，因此，戰略遊戲的題材永遠少不了這些。

水滸傳是光榮公司繼成吉思汗之後最新力作，遊戲故事架構除了以大家耳熟能詳的一百零八條好漢為王之外，尚增加了前幾個同類型遊戲所不及的特點。

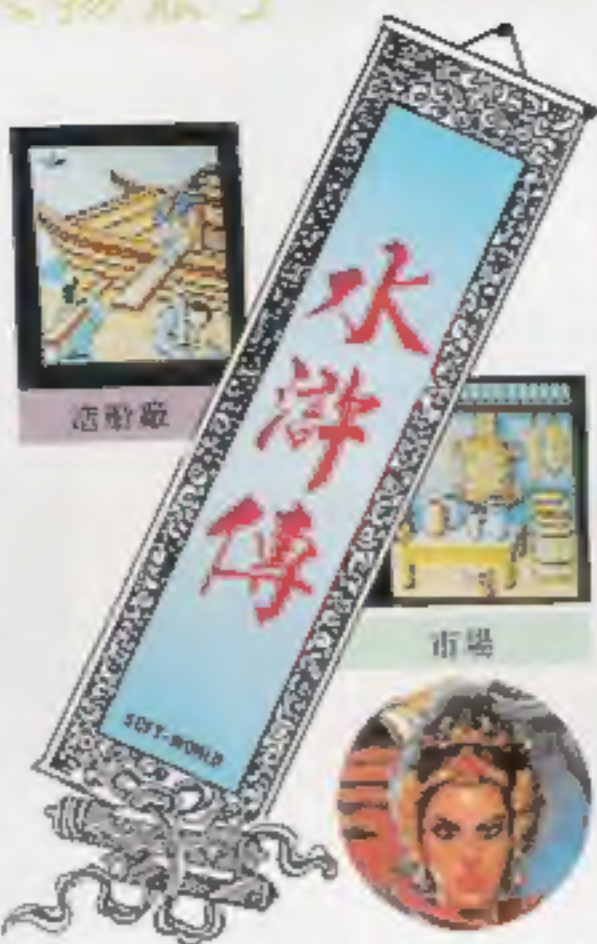
在水滸傳裡，遊戲目的再也不是統一中國，而是為了打倒胡作非為的強權高俅，你，就是扮演這群梁山泊上的綠林好漢，展開劫富濟貧，鏟奸除惡的工作。



遊戲中有四個時期可以選擇，每個時期可以選擇的好漢都不一樣，最多可以七個人同時上陣。你可以扮演魯智深、宋江、史進、林冲、武松、楊志或晁蓋。人物的屬性仍舊以亂數產生，但是正直、仁慈、勇氣這三項屬性則是天生注定。智慧這一項屬性更是能否使用妖法的關鍵——妖法可以在戰爭中大發神威，以寡擊衆，切記！

水滸傳另一個令人耳目一新的特點是你可以把其他的領土完全交由你招募的好漢來治理，不需自己對各領地下達命令，因此，你必須慎選治理者，可不要選到一個昏庸無能的人，到時候領地非但不富強，還可能落到民不聊生的地步呢？

遊戲的戰鬥命令增加了妖法這一項，你可以在進攻時將軍師放在敵人



遊戲廠

市場

最多的地方，選一個多雲的天氣，擺出陣法，祭出龍來大破敵軍；或等敵軍正迷惘時，以迅雷不及掩耳的速度攻下城池或放一把火將敵軍燒個精光！怎樣？這招夠毒夠帥吧！當然，妖法也有不靈的時候。在戰鬥中要渡河卻沒有船時，會導致被水沖走或無法動彈的地步，這時就得買船。因此，以治水、整荒、開拓等內政措施來提昇國力，增加財富是相當重要的，只要百姓對你的支持度超過40以上，在每年的1月你都可以收到稅。

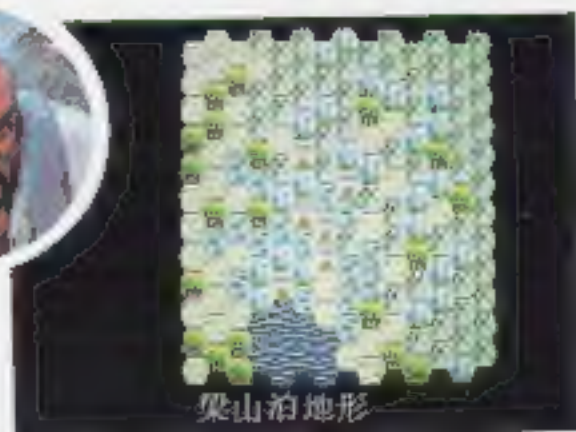


橫向捲動的標題畫面相當優秀



繼三國志之後

BANDIC KINGS OF



梁山泊地形

今日你就是好漢！帶領著一百零八條好漢
為打倒奸相高俅而奮戰！力挽狂瀾，替天行道



遊戲特點

- (1) 以宋代的49個州縣為舞臺。
- (2) 在四個不同的時期中，可同時由1~7人遊玩。
- (3) 十分真實模擬軍事、經濟、外交方面的經營。
- (4) 總共有255個豪傑、美女和無賴漢。
 - 每個人都擁有不同的能力、人格以及社會地位——甚至於不同的說話習慣！
 - 在人物之中，除了三十六員天星、七十二座地煞之外，你還可以發現一些特殊人物：如一代名妓李師師，西門慶的綽號潘金蓮！
- (5) 好漢們除了據地為王外，在必要的時候更可以流亡四方。
- (6) 在戰爭中，地形會隨著季節而變化。每個好漢只能帶100個囉哩；但是一個州最多可同時容納35個好漢。

水滸傳



(7) 在作戰指令中，每個好漢可能進行白刃戰、弓箭攻擊，以及與敵方豪傑一對一的決鬥；至於軍師級的人物更可以施出妖法大破敵人！此外，還可以放火、滅火、召喚支援或逃跑。



魯智深

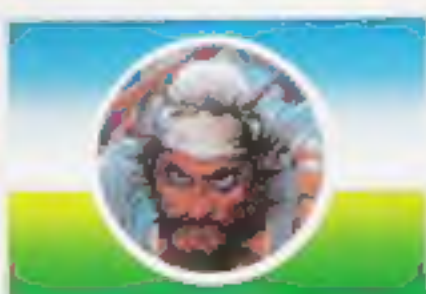
史進

林冲

武松

楊志

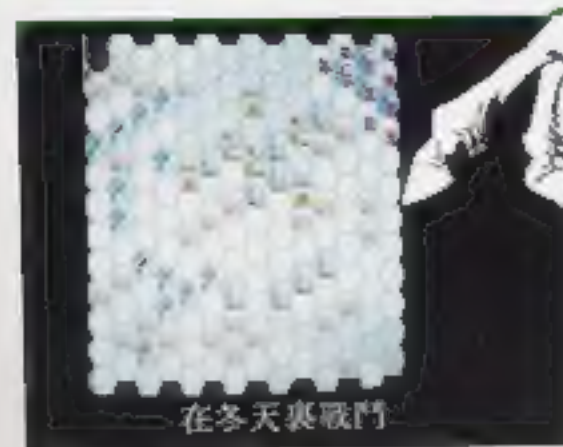
扈三娘



喜軒光榮公司這一系列遊戲的玩家有福了，水滸傳是目前該公司寫得最好的一個歷史戰略遊戲，我們國人不能自己寫一個自己的歷史戰略遊戲已夠不好意思了，怎可還拋棄不玩呢？！同胞們，你們還在等什麼呢！拋下塵務，立刻進入水滸傳的世界中，享受一下英雄本色的滋味吧！會

We Supply the Past, You make the History!

ANCIENT CHINA



在冬天裏戰鬥



人物屬性表



英雄 魔奇特效卡

失敗！聯邦 將永無光明之日。

PSYCHIC WAR

• 同年，總統召集偵察出帝國軍的衛星系統！
上議院決議摧毀衛星系統，任務由精英戰士秘密執行。

DO, JAPAN



銀河超能力戰記

• 歷年30年，銀河第一次大戰
帝國軍侵入KGD星團，企圖征服銀河。帝國以壓倒性的武力優勢控制著KGD的領導階級，然而，KGD的一群戰士仍秘密從事地下活動。

• 歷年3817年，情勢轉變
戰士們潛透進入帝國太空站，取得ESP（超能力）發展設備。KGD戰士得以自由運用自身潛藏的超能力，以擊退敵。

• 歷年3880年，帝國軍潰敗，銀河恢復自由和平。

• 歷年3912年，帝國軍博士重來，企圖以發展成功！

情勢告急了，KGD著手修繕戰艦，準備以對準帝國的攻擊行動。

KGD聯邦上議院由於尚未提出應對戰略，決定竭力應付，正臨衝突。

你——上議院派來的精英戰士，進入帝國衛星站外圍的一個中立貿易站，遇到了一名曾參與第一次銀河戰爭的美麗女郎——生化複合人凱琪，兩人決定攜手併肩完成任務。這一回，銀河的命運就掌握在你們手上了！

EXCHIC

COSMIC SOLDIER 2

WAR



趕快告訴我兩名戰友吧！

怎麼會變成「逆光卡」？

修復室為你解決生化複合人的一切問題

這是一場意志和腦波的戰爭//你要組成一支最強的隊伍，藉助你戰友的超能波一吸收敵人能量、複製成人外形，做空間跳



超能波和你還有是你們的超能力武器！

Budokan

武道館



在世界級武術大賽校壘群雄，揚名立萬是每個練武之人的夢想。但在此之前，必定要付出精力，閉關苦練。

在武道館中，你必須練習四種武術：空手道，劍道，柔道，雙截棍。藉著特殊的控制方法，每種武器可以使出25種不同的招式。每種招式的動作都非常地優美，就像是親臨現場一般。

當獨自練習將所有招式練熟之後，還可以與同門師兄弟對打。隨著等級的增加，對手的段數也會逐漸增加。往往可使你招架不住，飲恨敗北。但是，你的目標是參加世界武術大賽，連自家兄弟都打不過，怎麼打敗各路英雄好漢呢？

這是一個武打類型遊戲，和其他同類遊戲最大的不同，就是多樣性的項目與不同的招式。你必須針對派別應用不同的招式之對抗。

武道館絕對可以满足您對武術的狂熱！





噴射戰鬥機

衛戰士的鐵翼



200

讓 大家等待已久的好 GAME 終於上場了！那就是號稱最佳的模擬飛行遊戲噴射戰鬥機（Jet fighter：The Adventure）。如果你熱愛飛行（包括模擬飛行），這是你絕不能錯過的一個好 GAME。

以前軟體世界也曾發行過不少模擬飛行遊戲，例如早期的無敵飛艇（Gunship）、戰斧（Tomahawk）、霹靂飛獵（Thunderchopper）等，不過直升機模擬是另一回事。模擬固定翼機的則有空中英雄（Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator）、伴衛雄鷹（Falcon）、F-19 隱形戰鬥機（F-19 Stealth Fighter）、A-10 坦克殺手（A-10 Tank Killer）及 F-15 鷹式戰鬥機 II（F-15 Strike Eagle II）等。跟以前這些

GAME 比較，噴射戰鬥機實在有不少過人之處。

例如 Falcon，玩過的人都知道，當這機直像玩具一樣，燃料消耗之快簡直令人吃驚，預彈的命中率之低每每令人跳腳，而火神砲的命中率則高到匪徒所見。米格機雖然很聰明，但其運動性居然比 F-16 好很多。至於 F-15 Falcon Combat pilot，筆者沒玩過，所以不能說多少，不過聽說畫面很不錯，飛彈卻很難擧一射出後要好幾分鐘才會打中目標！至於 F-

19 和 F-15 鷹式戰鬥機 II，畫面雖然很華麗且精美；但武器的火力和精確度大得離譜，而你的對手又笨得可以；此外由於設備太完整，往往無機會表現飛行技術，相對較不會飛的朋友來說倒是蠻適合的，雖然模擬的效果不很好。

至於噴射戰鬥機就不一樣，它對飛行技術的要求相當嚴格，所以必須在航空母艦上完成 4 次完美的降落才能開始出任務。其畫面之流暢及構思也是前所未見的，尤其是在起飛前由空中俯衝接

近座機那一段就令人難以忘懷。噴射戰鬥機其實在一年多前便在





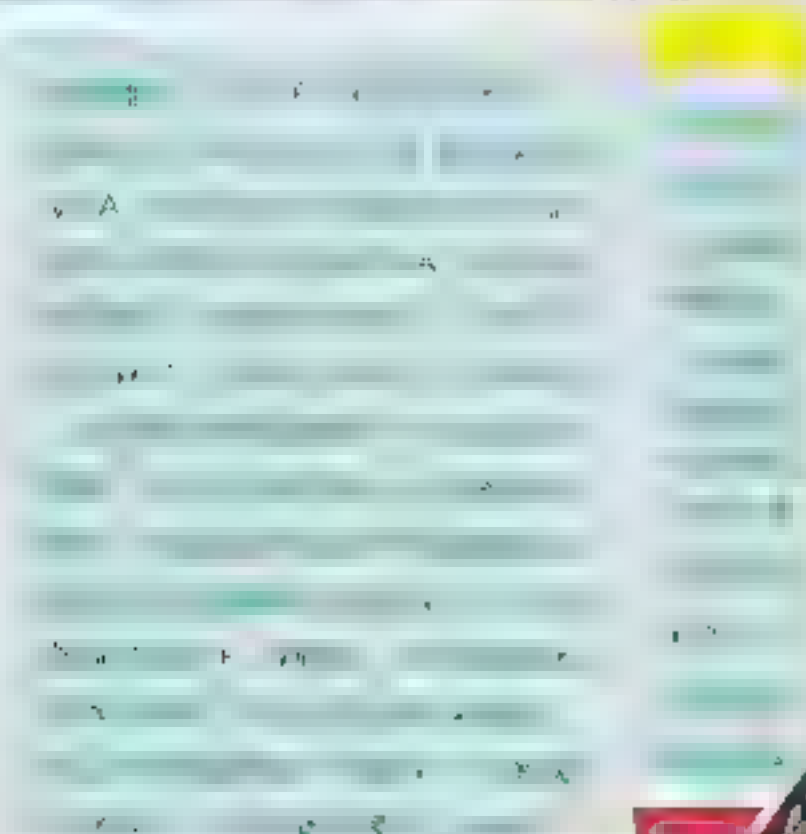
蔚蔚藍天，任你遨翔



從咱非戰鬥機中艙內往外看的情狀

F-14的進姿

F-18中機在機場降落

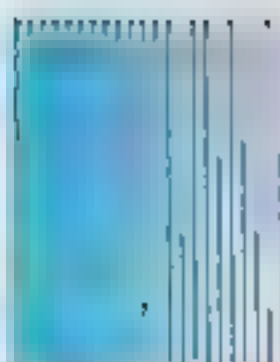
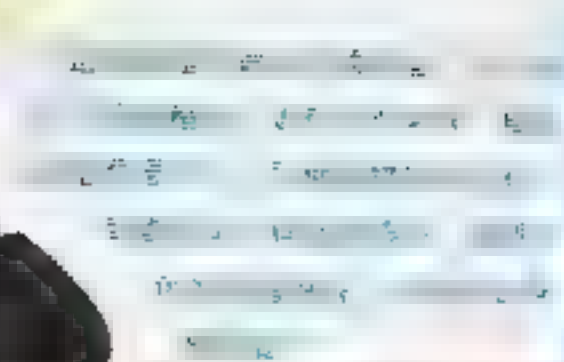


機型		機名	機號
F-14	雄貓	101	102
F-14	雄貓	103	104
F-14	雄貓	105	106
F-14	雄貓	107	108
F-14	雄貓	109	110
F-14	雄貓	111	112
F-14	雄貓	113	114
F-14	雄貓	115	116
F-14	雄貓	117	118
F-14	雄貓	119	120
F-14	雄貓	121	122
F-14	雄貓	123	124
F-14	雄貓	125	126
F-14	雄貓	127	128
F-14	雄貓	129	130
F-14	雄貓	131	132
F-14	雄貓	133	134
F-14	雄貓	135	136
F-14	雄貓	137	138
F-14	雄貓	139	140
F-14	雄貓	141	142
F-14	雄貓	143	144
F-14	雄貓	145	146
F-14	雄貓	147	148
F-14	雄貓	149	150
F-14	雄貓	151	152
F-14	雄貓	153	154
F-14	雄貓	155	156
F-14	雄貓	157	158
F-14	雄貓	159	160
F-14	雄貓	161	162
F-14	雄貓	163	164
F-14	雄貓	165	166
F-14	雄貓	167	168
F-14	雄貓	169	170
F-14	雄貓	171	172
F-14	雄貓	173	174
F-14	雄貓	175	176
F-14	雄貓	177	178
F-14	雄貓	179	180
F-14	雄貓	181	182
F-14	雄貓	183	184
F-14	雄貓	185	186
F-14	雄貓	187	188
F-14	雄貓	189	190
F-14	雄貓	191	192
F-14	雄貓	193	194
F-14	雄貓	195	196
F-14	雄貓	197	198
F-14	雄貓	199	200





支援
魔奇蓄效卡



WINDWALKER



「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

真實生活部份充分

面的描動流暢，尤其其特點

不線描動方式有如真實一般

山水畫院時

山水畫院時

山水畫院時

山水畫院時

山水畫院時

山水畫院時

山水畫院時

山水畫院時

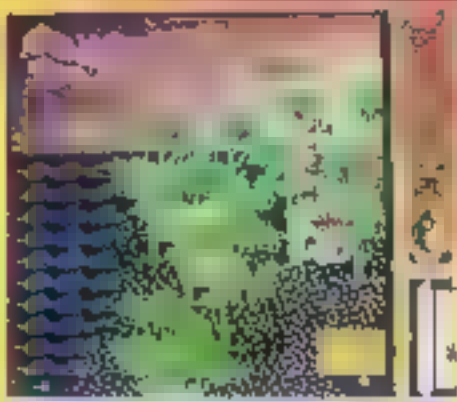
山水畫院時

山水畫院時

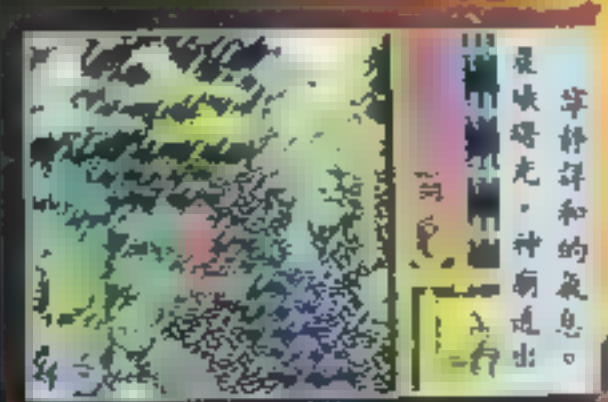
山水畫院時

山水畫院時

山水畫院時



風雨交加，雷電大作。



字靜祥和的氣息。
晨曦曙光，神廟透出
入有



朝

双截龍

DOUBLE DRAGON

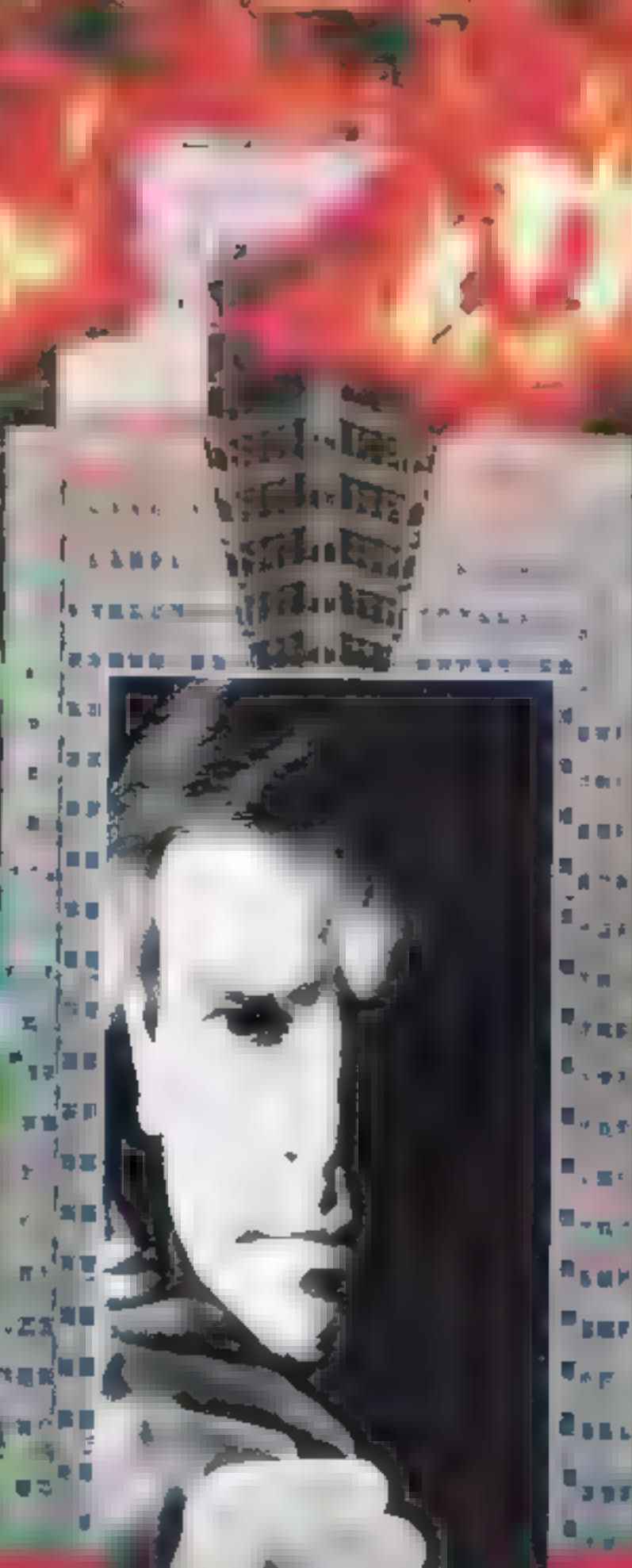
The Revenge





DIE HARD

終極警探



【本報多倫多訊】「終極警探」(Die Hard) 因而成了今年最暢銷動作片的強檔好片。

現在讓我們來回味一下它的戲劇情節。

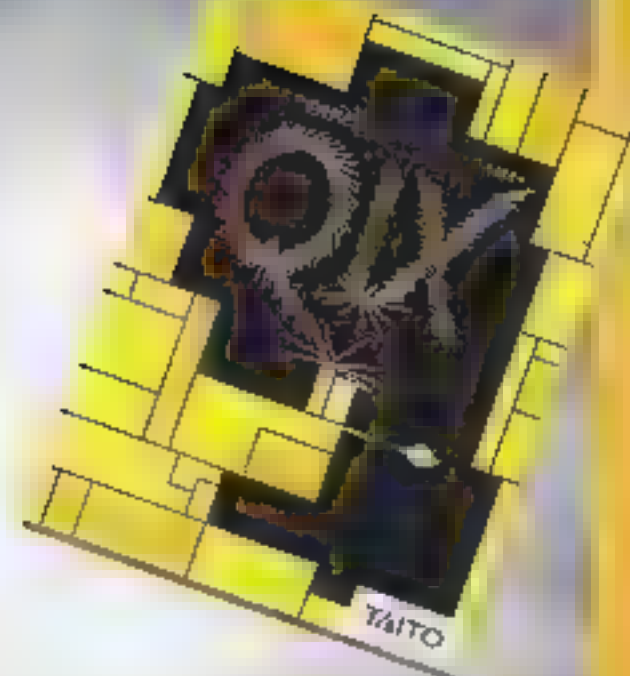
在洛杉磯的一間為十兆本公司建造的新大廈內，所有的員工正歡欣鼓舞的舉行聖誕舞會。然而一隊擁有重裝武器的恐怖份子突然破門而入，將熱鬧歡騰的舞會隨即化成噩夢。整棟大廈隨即成為所有人的惡夢。

恐怖份子將整棟大廈封鎖，立刻封鎖了所有出口，沒有任何人可以隨意進出。這時《Die Hard》要緊的恐怖集結開始了。主角麥克萊恩(Bruce Willis)在聖誕舞會上，被恐怖份子抓走，並被關在一個狹小的房間內。他必須利用他的智慧和勇氣，在恐怖份子的圍攻下，逐一擊破他們的計劃。最後，他成功地將大廈恢復正常，並救出了所有的人。這部電影在上映後，受到了觀眾的熱烈歡迎，並獲得了多項電影大獎。

𐎃𐎛𐎟𐎠𐎡𐎢𐎣𐎤𐎥𐎦𐎧𐎨𐎩𐎪𐎫𐎬𐎭𐎮𐎯𐎰𐎱𐎲𐎳𐎴𐎵𐎶𐎷𐎸𐎹𐎺𐎻𐎼𐎽𐎾𐎿𐏀𐏁𐏂𐏃𐏄𐏅𐏆𐏇𐏈𐏉𐏊𐏋𐏌𐏍𐏎𐏏𐏐𐏑𐏒𐏓𐏔𐏕𐏖𐏗𐏘𐏙𐏚𐏛𐏜𐏝𐏞𐏟𐏠𐏡𐏢𐏣𐏤𐏥𐏦𐏧𐏨𐏩𐏪𐏫𐏬𐏭𐏮𐏯𐏰𐏱𐏲𐏳𐏴𐏵𐏶𐏷𐏸𐏹𐏺𐏻𐏼𐏽𐏾𐏿𐐀𐐁𐐂𐐃𐐄𐐅𐐆𐐇𐐈𐐉𐐊𐐋𐐌𐐍𐐎𐐏𐐐𐐑𐐒𐐓𐐔𐐕𐐖𐐗𐐘𐐙𐐚𐐛𐐜𐐝𐐞𐐟𐐠𐐡𐐢𐐣𐐤𐐥𐐦𐐧𐐨𐐩𐐪𐐫𐐬𐐭𐐮𐐯𐐰𐐱𐐲𐐳𐐴𐐵𐐶𐐷𐐸𐐹𐐺𐐻𐐼𐐽𐐾𐐿𐑀𐑁𐑂𐑃𐑄𐑅𐑆𐑇𐑈𐑉𐑊𐑋𐑌𐑍𐑎𐑏𐑐𐑑𐑒𐑓𐑔𐑕𐑖𐑗𐑘𐑙𐑚𐑛𐑜𐑝𐑞𐑟𐑠𐑡𐑢𐑣𐑤𐑥𐑦𐑧𐑨𐑩𐑪𐑫𐑬𐑭𐑮𐑯𐑰𐑱𐑲𐑳𐑴𐑵𐑶𐑷𐑸𐑹𐑺𐑻𐑼𐑽𐑾𐑿𐒀𐒁𐒂𐒃𐒄𐒅𐒆𐒇𐒈𐒉𐒊𐒋𐒌𐒍𐒎𐒏𐒐𐒑𐒒𐒓𐒔𐒕𐒖𐒗𐒘𐒙𐒚𐒛𐒜𐒝𐒞𐒟𐒠𐒡𐒢𐒣𐒤𐒥𐒦𐒧𐒨𐒩𐒪𐒫𐒬𐒭𐒮𐒯𐒰𐒱𐒲𐒳𐒴𐒵𐒶𐒷𐒸𐒹𐒺𐒻𐒼𐒽𐒾𐒿𐓀𐓁𐓂𐓃𐓄𐓅𐓆𐓇𐓈𐓉𐓊𐓋𐓌𐓍𐓎𐓏𐓐𐓑𐓒𐓓𐓔𐓕𐓖𐓗𐓘𐓙𐓚𐓛𐓜𐓝𐓞𐓟𐓠𐓡𐓢𐓣𐓤𐓥𐓦𐓧𐓨𐓩𐓪𐓫𐓬𐓭𐓮𐓯𐓰𐓱𐓲𐓳𐓴𐓵𐓶𐓷𐓸𐓹𐓺𐓻𐓼𐓽𐓾𐓿𐔀𐔁𐔂𐔃𐔄𐔅𐔆𐔇𐔈𐔉𐔊𐔋𐔌𐔍𐔎𐔏𐔐𐔑𐔒𐔓𐔔𐔕𐔖𐔗𐔘𐔙𐔚𐔛𐔜𐔝𐔞𐔟𐔠𐔡𐔢𐔣𐔤𐔥𐔦𐔧𐔨𐔩𐔪𐔫𐔬𐔭𐔮𐔯𐔰𐔱𐔲𐔳𐔴𐔵𐔶𐔷𐔸𐔹𐔺𐔻𐔼𐔽𐔾𐔿𐕀𐕁𐕂𐕃𐕄𐕅𐕆𐕇𐕈𐕉𐕊𐕋𐕌𐕍𐕎𐕏𐕐𐕑𐕒𐕓𐕔𐕕𐕖𐕗𐕘𐕙𐕚𐕛𐕜𐕝𐕞𐕟𐕠𐕡𐕢𐕣𐕤𐕥𐕦𐕧𐕨𐕩𐕪𐕫𐕬𐕭𐕮𐕯𐕰𐕱𐕲𐕳𐕴𐕵𐕶𐕷𐕸𐕹𐕺𐕻𐕼𐕽𐕾𐕿𐖀𐖁𐖂𐖃𐖄𐖅𐖆𐖇𐖈𐖉𐖊𐖋𐖌𐖍𐖎𐖏𐖐𐖑𐖒𐖓𐖔𐖕𐖖𐖗𐖘𐖙𐖚𐖛𐖜𐖝𐖞𐖟𐖠𐖡𐖢𐖣𐖤𐖥𐖦𐖧𐖨𐖩𐖪𐖫𐖬𐖭𐖮𐖯𐖰𐖱𐖲𐖳𐖴𐖵𐖶𐖷𐖸𐖹𐖺𐖻𐖼𐖽𐖾𐖿𐗀𐗁𐗂𐗃𐗄𐗅𐗆𐗇𐗈𐗉𐗊𐗋𐗌𐗍𐗎𐗏𐗐𐗑𐗒𐗓𐗔𐗕𐗖𐗗𐗘𐗙𐗚𐗛𐗜𐗝𐗞𐗟𐗠𐗡𐗢𐗣𐗤𐗥𐗦𐗧𐗨𐗩𐗪𐗫𐗬𐗭𐗮𐗯𐗰𐗱𐗲𐗳𐗴𐗵𐗶𐗷𐗸𐗹𐗺𐗻𐗼𐗽𐗾𐗿𐘀𐘁𐘂𐘃𐘄𐘅𐘆𐘇𐘈𐘉𐘊𐘋𐘌𐘍𐘎𐘏𐘐𐘑𐘒𐘓𐘔𐘕𐘖𐘗𐘘𐘙𐘚𐘛𐘜𐘝𐘞𐘟𐘠𐘡𐘢𐘣𐘤𐘥𐘦𐘧𐘨𐘩𐘪𐘫𐘬𐘭𐘮𐘯𐘰𐘱𐘲𐘳𐘴𐘵𐘶𐘷𐘸𐘹𐘺𐘻𐘼𐘽𐘾𐘿𐙀𐙁𐙂𐙃𐙄𐙅𐙆𐙇𐙈𐙉𐙊𐙋𐙌𐙍𐙎𐙏𐙐𐙑𐙒𐙓𐙔𐙕𐙖𐙗𐙘𐙙𐙚𐙛𐙜𐙝𐙞𐙟𐙠𐙡𐙢𐙣𐙤𐙥𐙦𐙧𐙨𐙩𐙪𐙫𐙬𐙭𐙮𐙯𐙰𐙱𐙲𐙳𐙴𐙵𐙶𐙷𐙸𐙹𐙺𐙻𐙼𐙽𐙾𐙿𐚀𐚁𐚂𐚃𐚄𐚅𐚆𐚇𐚈𐚉𐚊𐚋𐚌𐚍𐚎𐚏𐚐𐚑𐚒𐚓𐚔𐚕𐚖𐚗𐚘𐚙𐚚𐚛𐚜𐚝𐚞𐚟𐚠𐚡𐚢𐚣𐚤𐚥𐚦𐚧𐚨𐚩𐚪𐚫𐚬𐚭𐚮𐚯𐚰𐚱𐚲𐚳𐚴𐚵𐚶𐚷𐚸𐚹𐚺𐚻𐚼𐚽𐚾𐚿𐛀𐛁𐛂𐛃𐛄𐛅𐛆𐛇𐛈𐛉𐛊𐛋𐛌𐛍𐛎𐛏𐛐𐛑𐛒𐛓𐛔𐛕𐛖𐛗𐛘𐛙𐛚𐛛𐛜𐛝𐛞𐛟𐛠𐛡𐛢𐛣𐛤𐛥𐛦𐛧𐛨𐛩𐛪𐛫𐛬𐛭𐛮𐛯𐛰𐛱𐛲𐛳𐛴𐛵𐛶𐛷𐛸𐛹𐛺𐛻𐛼𐛽𐛾𐛿𐜀𐜁𐜂𐜃𐜄𐜅𐜆𐜇𐜈𐜉𐜊𐜋𐜌𐜍𐜎𐜏𐜐𐜑𐜒𐜓𐜔𐜕𐜖𐜗𐜘𐜙𐜚𐜛𐜜𐜝𐜞𐜟𐜠𐜡𐜢𐜣𐜤𐜥𐜦𐜧𐜨𐜩𐜪𐜫𐜬𐜭𐜮𐜯𐜰𐜱𐜲𐜳𐜴𐜵𐜶𐜷𐜸𐜹𐜺𐜻𐜼𐜽𐜾𐜿𐝀𐝁𐝂𐝃𐝄𐝅𐝆𐝇𐝈𐝉𐝊𐝋𐝌𐝍𐝎𐝏𐝐𐝑𐝒𐝓𐝔𐝕𐝖𐝗𐝘𐝙𐝚𐝛𐝜𐝝𐝞𐝟𐝠𐝡𐝢𐝣𐝤𐝥𐝦𐝧𐝨𐝩𐝪𐝫𐝬𐝭𐝮𐝯𐝰𐝱𐝲𐝳𐝴𐝵𐝶𐝷𐝸𐝹𐝺𐝻𐝼𐝽𐝾𐝿𐞀𐞁𐞂𐞃𐞄𐞅𐞆𐞇𐞈𐞉𐞊𐞋𐞌𐞍𐞎𐞏𐞐𐞑𐞒𐞓𐞔𐞕𐞖𐞗𐞘𐞙𐞚𐞛𐞜𐞝𐞞𐞟𐞠𐞡𐞢𐞣𐞤𐞥𐞦𐞧𐞨𐞩𐞪𐞫𐞬𐞭𐞮𐞯𐞰𐞱𐞲𐞳𐞴𐞵𐞶𐞷𐞸𐞹𐞺𐞻𐞼𐞽𐞾𐞿𐟀𐟁𐟂𐟃𐟄𐟅𐟆𐟇𐟈𐟉𐟊𐟋𐟌𐟍𐟎𐟏𐟐𐟑𐟒𐟓𐟔𐟕𐟖𐟗𐟘𐟙𐟚𐟛𐟜𐟝𐟞𐟟𐟠𐟡𐟢𐟣𐟤𐟥𐟦𐟧𐟨𐟩𐟪𐟫𐟬𐟭𐟮𐟯𐟰𐟱𐟲𐟳𐟴𐟵𐟶𐟷𐟸𐟹𐟺𐟻𐟼𐟽𐟾𐟿𐠀𐠁𐠂𐠃𐠄𐠅𐠆𐠇𐠈𐠉𐠊𐠋𐠌𐠍𐠎𐠏𐠐𐠑𐠒𐠓𐠔𐠕𐠖𐠗𐠘𐠙𐠚𐠛𐠜𐠝𐠞𐠟𐠠𐠡𐠢𐠣𐠤𐠥𐠦𐠧𐠨𐠩𐠪𐠫𐠬𐠭𐠮𐠯𐠰𐠱𐠲𐠳𐠴𐠵𐠶𐠷𐠸𐠹𐠺𐠻𐠼𐠽𐠾𐠿𐡀𐡁𐡂𐡃𐡄𐡅𐡆𐡇𐡈𐡉𐡊𐡋𐡌𐡍𐡎𐡏𐡐𐡑𐡒𐡓𐡔𐡕𐡖𐡗𐡘𐡙𐡚𐡛𐡜𐡝𐡞𐡟𐡠𐡡𐡢𐡣𐡤𐡥𐡦𐡧𐡨𐡩𐡪𐡫𐡬𐡭𐡮𐡯𐡰𐡱𐡲𐡳𐡴𐡵𐡶𐡷𐡸𐡹𐡺𐡻𐡼𐡽𐡾𐡿𐢀𐢁𐢂𐢃𐢄𐢅𐢆𐢇𐢈𐢉𐢊𐢋𐢌𐢍𐢎𐢏𐢐𐢑𐢒𐢓𐢔𐢕𐢖𐢗𐢘𐢙𐢚𐢛𐢜𐢝𐢞𐢟𐢠𐢡𐢢𐢣𐢤𐢥𐢦𐢧𐢨𐢩𐢪𐢫𐢬𐢭𐢮𐢯𐢰𐢱𐢲𐢳𐢴𐢵𐢶𐢷𐢸𐢹𐢺𐢻𐢼𐢽𐢾𐢿𐣀𐣁𐣂𐣃𐣄𐣅𐣆𐣇𐣈𐣉𐣊𐣋𐣌𐣍𐣎𐣏𐣐𐣑𐣒𐣓𐣔𐣕𐣖𐣗𐣘𐣙𐣚𐣛𐣜𐣝𐣞𐣟𐣠𐣡𐣢𐣣𐣤𐣥𐣦𐣧𐣨𐣩𐣪𐣫𐣬𐣭𐣮𐣯𐣰𐣱𐣲𐣳𐣴𐣵𐣶𐣷𐣸𐣹𐣺𐣻𐣼𐣽𐣾𐣿𐤀𐤁𐤂𐤃𐤄𐤅𐤆𐤇𐤈𐤉𐤊𐤋𐤌𐤍𐤎𐤏𐤐𐤑𐤒𐤓𐤔𐤕𐤖𐤗𐤘𐤙𐤚𐤛𐤜𐤝𐤞𐤟𐤠𐤡𐤢𐤣𐤤𐤥𐤦𐤧𐤨𐤩𐤪𐤫𐤬𐤭𐤮𐤯𐤰𐤱𐤲𐤳𐤴𐤵𐤶𐤷𐤸𐤹𐤺𐤻𐤼𐤽𐤾𐤿𐥀𐥁𐥂𐥃𐥄𐥅𐥆𐥇𐥈𐥉𐥊𐥋𐥌𐥍𐥎𐥏𐥐𐥑𐥒𐥓𐥔𐥕𐥖𐥗𐥘𐥙𐥚𐥛𐥜𐥝𐥞𐥟𐥠𐥡𐥢𐥣𐥤𐥥𐥦𐥧𐥨𐥩𐥪𐥫𐥬𐥭𐥮𐥯𐥰𐥱𐥲𐥳𐥴𐥵𐥶𐥷𐥸𐥹𐥺𐥻𐥼𐥽𐥾𐥿𐦀𐦁𐦂𐦃𐦄𐦅𐦆𐦇𐦈𐦉𐦊𐦋𐦌𐦍𐦎𐦏𐦐𐦑𐦒𐦓𐦔𐦕𐦖𐦗𐦘𐦙𐦚𐦛𐦜𐦝𐦞𐦟𐦠𐦡𐦢𐦣𐦤𐦥𐦦𐦧𐦨𐦩𐦪𐦫𐦬𐦭𐦮𐦯𐦰𐦱𐦲𐦳𐦴𐦵𐦶𐦷𐦸𐦹𐦺𐦻𐦼𐦽𐦾𐦿𐧀𐧁𐧂𐧃𐧄𐧅𐧆𐧇𐧈𐧉𐧊𐧋𐧌𐧍𐧎𐧏𐧐𐧑𐧒𐧓𐧔𐧕𐧖𐧗𐧘𐧙𐧚𐧛𐧜𐧝𐧞𐧟𐧠𐧡𐧢𐧣𐧤𐧥𐧦𐧧𐧨𐧩𐧪𐧫𐧬𐧭𐧮𐧯𐧰𐧱𐧲𐧳𐧴𐧵𐧶𐧷𐧸𐧹𐧺𐧻𐧼𐧽𐧾𐧿𐨀𐨁𐨂𐨃𐨄𐨅𐨆𐨇𐨈𐨉𐨊𐨋𐨌𐨍𐨎𐨏𐨐𐨑𐨒𐨓𐨔𐨕𐨖𐨗𐨘𐨙𐨚𐨛𐨜𐨝𐨞𐨟𐨠𐨡𐨢𐨣𐨤𐨥𐨦𐨧𐨨𐨩𐨪𐨫𐨬𐨭𐨮𐨯𐨰𐨱𐨲𐨳𐨴𐨵𐨶𐨷𐨹𐨺𐨸𐨻𐨼𐨽𐨾𐨿𐩀𐩁𐩂𐩃𐩄𐩅𐩆𐩇𐩈𐩉𐩊𐩋𐩌𐩍𐩎𐩏𐩐𐩑𐩒𐩓𐩔𐩕𐩖𐩗𐩘𐩙𐩚𐩛𐩜𐩝𐩞𐩟𐩠𐩡𐩢𐩣𐩤𐩥𐩦𐩧𐩨𐩩𐩪𐩫𐩬𐩭𐩮𐩯𐩰𐩱𐩲𐩳𐩴𐩵𐩶𐩷𐩸𐩹𐩺𐩻𐩼𐩽𐩾𐩿𐪀𐪁𐪂𐪃𐪄𐪅𐪆𐪇𐪈𐪉𐪊𐪋𐪌𐪍𐪎𐪏𐪐𐪑𐪒𐪓𐪔𐪕𐪖𐪗𐪘𐪙𐪚𐪛𐪜𐪝𐪞𐪟𐪠𐪡𐪢𐪣𐪤𐪥𐪦𐪧𐪨𐪩𐪪𐪫𐪬𐪭𐪮𐪯𐪰𐪱𐪲𐪳𐪴𐪵𐪶𐪷𐪸𐪹𐪺𐪻𐪼𐪽𐪾𐪿𐫀𐫁𐫂𐫃𐫄𐫅𐫆𐫇𐫈𐫉𐫊𐫋𐫌𐫍𐫎𐫏𐫐𐫑𐫒𐫓𐫔𐫕𐫖𐫗𐫘𐫙𐫚𐫛𐫜𐫝𐫞𐫟𐫠𐫡𐫢𐫣𐫤𐫦𐫥𐫧𐫨𐫩𐫪𐫫𐫬𐫭𐫮𐫯𐫰𐫱𐫲𐫳𐫴𐫵𐫶𐫷𐫸𐫹𐫺𐫻𐫼𐫽𐫾𐫿𐬀𐬁𐬂𐬃𐬄𐬅𐬆𐬇𐬈𐬉𐬊𐬋𐬌𐬍𐬎𐬏𐬐𐬑𐬒𐬓𐬔𐬕𐬖𐬗𐬘𐬙𐬚𐬛𐬜𐬝𐬞𐬟𐬠𐬡𐬢𐬣𐬤𐬥𐬦𐬧𐬨𐬩𐬪𐬫𐬬𐬭𐬮𐬯𐬰𐬱𐬲𐬳𐬴𐬵𐬶𐬷𐬸𐬹𐬺𐬻𐬼𐬽𐬾𐬿𐭀𐭁𐭂𐭃𐭄𐭅𐭆𐭇𐭈𐭉𐭊𐭋𐭌𐭍𐭎𐭏𐭐𐭑𐭒𐭓𐭔𐭕𐭖𐭗𐭘𐭙𐭚𐭛𐭜𐭝𐭞𐭟𐭠𐭡𐭢𐭣𐭤𐭥𐭦𐭧𐭨𐭩𐭪𐭫𐭬𐭭𐭮𐭯𐭰𐭱𐭲𐭳𐭴𐭵𐭶𐭷𐭸𐭹𐭺𐭻𐭼𐭽𐭾𐭿𐮀𐮁𐮂𐮃𐮄𐮅𐮆𐮇𐮈𐮉𐮊𐮋𐮌𐮍𐮎𐮏𐮐𐮑𐮒𐮓𐮔𐮕𐮖𐮗𐮘𐮙𐮚𐮛𐮜𐮝𐮞𐮟𐮠𐮡𐮢𐮣𐮤𐮥𐮦𐮧𐮨𐮩𐮪𐮫𐮬𐮭𐮮𐮯𐮰𐮱𐮲𐮳𐮴𐮵𐮶𐮷𐮸𐮹𐮺𐮻𐮼𐮽𐮾𐮿𐯀𐯁𐯂𐯃𐯄𐯅𐯆𐯇𐯈𐯉𐯊𐯋𐯌𐯍𐯎𐯏𐯐𐯑𐯒𐯓𐯔𐯕𐯖𐯗𐯘𐯙𐯚𐯛𐯜𐯝𐯞𐯟𐯠𐯡𐯢𐯣𐯤𐯥𐯦𐯧𐯨𐯩𐯪𐯫𐯬𐯭𐯮𐯯𐯰𐯱𐯲𐯳𐯴𐯵𐯶𐯷𐯸𐯹𐯺𐯻𐯼𐯽𐯾𐯿𐰀𐰁𐰂𐰃𐰄𐰅𐰆𐰇𐰈𐰉𐰊𐰋𐰌𐰍𐰎𐰏𐰐𐰑𐰒𐰓𐰔𐰕𐰖𐰗𐰘𐰙𐰚𐰛𐰜𐰝𐰞𐰟𐰠𐰡𐰢𐰣𐰤𐰥𐰦𐰧𐰨𐰩𐰪𐰫𐰬𐰭𐰮𐰯𐰰𐰱𐰲𐰳𐰴𐰵𐰶𐰷𐰸𐰹𐰺𐰻𐰼𐰽𐰾𐰿𐱀𐱁𐱂𐱃𐱄𐱅𐱆𐱇𐱈𐱉𐱊𐱋𐱌𐱍𐱎𐱏𐱐𐱑𐱒𐱓𐱔𐱕𐱖𐱗𐱘𐱙𐱚𐱛𐱜𐱝𐱞𐱟𐱠𐱡𐱢𐱣𐱤𐱥𐱦𐱧𐱨𐱩𐱪𐱫𐱬𐱭𐱮𐱯𐱰𐱱𐱲𐱳𐱴𐱵𐱶𐱷𐱸𐱹𐱺𐱻𐱼𐱽𐱾𐱿𐲀𐲁𐲂𐲃𐲄𐲅𐲆𐲇𐲈𐲉𐲊𐲋𐲌𐲍𐲎𐲏𐲐𐲑𐲒𐲓𐲔𐲕𐲖𐲗𐲘𐲙𐲚𐲛𐲜𐲝𐲞𐲟𐲠𐲡𐲢𐲣𐲤𐲥𐲦𐲧𐲨𐲩𐲪𐲫𐲬𐲭𐲮𐲯𐲰𐲱𐲲𐲳𐲴𐲵𐲶𐲷𐲸𐲹𐲺𐲻𐲼𐲽𐲾𐲿𐳀𐳁𐳂𐳃𐳄𐳅𐳆𐳇𐳈𐳉𐳊𐳋𐳌𐳍𐳎𐳏𐳐𐳑𐳒𐳓𐳔𐳕𐳖𐳗𐳘𐳙𐳚𐳛𐳜𐳝𐳞𐳟𐳠𐳡𐳢𐳣𐳤𐳥𐳦𐳧𐳨𐳩𐳪𐳫𐳬𐳭𐳮𐳯𐳰𐳱𐳲𐳳𐳴𐳵𐳶𐳷𐳸𐳹𐳺𐳻𐳼𐳽𐳾𐳿𐴀𐴁𐴂𐴃𐴄𐴅𐴆𐴇𐴈𐴉𐴊𐴋𐴌𐴍𐴎𐴏𐴐𐴑𐴒𐴓𐴔𐴕𐴖𐴗𐴘𐴙𐴚𐴛𐴜𐴝𐴞𐴟𐴠𐴡𐴢𐴣𐴤𐴥𐴦𐴧𐴨𐴩𐴪𐴫𐴬𐴭𐴮𐴯𐴰𐴱𐴲𐴳𐴴𐴵𐴶𐴷𐴸𐴹𐴺𐴻𐴼𐴽𐴾𐴿𐵀𐵁𐵂𐵃𐵄𐵅𐵆𐵇𐵈𐵉𐵊𐵋𐵌𐵍𐵎𐵏𐵐𐵑𐵒𐵓𐵔𐵕𐵖𐵗𐵘𐵙𐵚𐵛𐵜𐵝𐵞𐵟𐵠𐵡𐵢𐵣𐵤𐵥𐵦𐵧𐵨𐵩𐵪𐵫𐵬𐵭𐵮𐵯𐵰𐵱𐵲𐵳𐵴𐵵𐵶𐵷𐵸𐵹𐵺𐵻𐵼𐵽𐵾𐵿𐶀𐶁𐶂𐶃𐶄𐶅𐶆𐶇𐶈𐶉𐶊𐶋𐶌𐶍𐶎𐶏𐶐𐶑𐶒𐶓𐶔𐶕𐶖𐶗𐶘𐶙𐶚𐶛𐶜𐶝𐶞𐶟𐶠𐶡𐶢𐶣𐶤𐶥𐶦𐶧𐶨𐶩𐶪𐶫𐶬𐶭𐶮𐶯𐶰𐶱𐶲𐶳𐶴𐶵𐶶𐶷𐶸𐶹𐶺𐶻𐶼𐶽𐶾𐶿𐷀𐷁𐷂𐷃𐷄𐷅𐷆𐷇𐷈𐷉𐷊𐷋𐷌𐷍𐷎𐷏𐷐𐷑𐷒𐷓𐷔𐷕𐷖𐷗𐷘𐷙𐷚𐷛𐷜𐷝𐷞𐷟𐷠𐷡𐷢𐷣𐷤𐷥𐷦𐷧𐷨𐷩𐷪𐷫𐷬𐷭𐷮𐷯𐷰𐷱𐷲𐷳𐷴𐷵𐷶𐷷𐷸𐷹𐷺𐷻𐷼𐷽𐷾𐷿𐸀𐸁𐸂𐸃𐸄𐸅𐸆𐸇𐸈𐸉𐸊𐸋𐸌𐸍𐸎𐸏𐸐𐸑𐸒𐸓𐸔𐸕𐸖𐸗𐸘𐸙𐸚𐸛𐸜𐸝𐸞𐸟𐸠𐸡𐸢𐸣𐸤𐸥𐸦𐸧𐸨𐸩𐸪𐸫𐸬𐸭𐸮𐸯𐸰𐸱𐸲𐸳𐸴𐸵𐸶𐸷𐸸𐸹𐸺𐸻𐸼𐸽𐸾𐸿𐹀𐹁𐹂𐹃𐹄𐹅𐹆𐹇𐹈𐹉𐹊𐹋𐹌𐹍𐹎𐹏𐹐𐹑𐹒𐹓𐹔𐹕𐹖𐹗𐹘𐹙𐹚𐹛𐹜𐹝𐹞𐹟𐹠𐹡𐹢𐹣𐹤𐹥𐹦𐹧𐹨𐹩𐹪𐹫𐹬𐹭𐹮𐹯𐹰𐹱𐹲𐹳𐹴𐹵𐹶𐹷𐹸𐹹𐹺𐹻𐹼𐹽𐹾𐹿𐺀𐺁𐺂𐺃𐺄𐺅𐺆𐺇𐺈𐺉𐺊𐺋𐺌𐺍𐺎𐺏𐺐𐺑𐺒𐺓𐺔𐺕𐺖𐺗𐺘𐺙𐺚𐺛𐺜𐺝𐺞𐺟𐺠𐺡𐺢𐺣𐺤𐺥𐺦𐺧𐺨𐺩𐺪𐺫𐺬𐺭𐺮𐺯𐺰𐺱𐺲𐺳𐺴𐺵𐺶𐺷𐺸𐺹𐺺𐺻𐺼𐺽𐺾𐺿𐻀𐻁𐻂𐻃𐻄𐻅𐻆𐻇𐻈𐻉𐻊𐻋𐻌𐻍𐻎𐻏𐻐𐻑𐻒𐻓𐻔𐻕𐻖𐻗𐻘𐻙𐻚𐻛𐻜𐻝𐻞𐻟𐻠𐻡𐻢𐻣𐻤𐻥𐻦𐻧𐻨𐻩𐻪𐻫𐻬𐻭𐻮𐻯𐻰𐻱𐻲𐻳𐻴𐻵𐻶𐻷𐻸𐻹𐻺𐻻𐻼𐻽𐻾𐻿𐼀𐼁𐼂𐼃𐼄𐼅𐼆𐼇𐼈𐼉𐼊𐼋𐼌𐼍𐼎𐼏𐼐𐼑𐼒𐼓𐼔𐼕𐼖𐼗𐼘𐼙𐼚𐼛𐼜𐼝𐼞𐼟𐼠𐼡𐼢𐼣𐼤𐼥𐼦𐼧𐼨𐼩𐼪𐼫𐼬𐼭𐼮𐼯𐼰𐼱𐼲𐼳𐼴𐼵𐼶𐼷𐼸𐼹𐼺𐼻𐼼𐼽𐼾𐼿𐽀𐽁𐽂𐽃𐽄𐽅𐽆𐽇𐽋𐽍𐽎𐽏𐽐𐽈𐽉𐽊𐽌𐽑𐽒𐽓𐽔𐽕𐽖𐽗𐽘𐽙𐽚𐽛𐽜𐽝𐽞𐽟𐽠𐽡𐽢𐽣𐽤𐽥𐽦𐽧𐽨𐽩𐽪𐽫𐽬𐽭𐽮𐽯𐽰𐽱𐽲𐽳𐽴𐽵𐽶𐽷𐽸𐽹𐽺𐽻𐽼𐽽𐽾𐽿𐾀𐾁𐾃𐾅𐾂𐾄𐾆𐾇𐾈𐾉𐾊𐾋𐾌𐾍𐾎𐾏𐾐𐾑𐾒𐾓𐾔𐾕𐾖𐾗𐾘𐾙𐾚𐾛𐾜𐾝𐾞𐾟𐾠𐾡𐾢𐾣𐾤𐾥𐾦𐾧𐾨𐾩𐾪𐾫𐾬𐾭

【本報記者高維社體育特派員蕭巴
八日電】

精心的設計之下，當投手球速時美
國棒球會將推出新款，當投手球速時



15万部販売



1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日

1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日

1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日
 1983年11月17日

1983年11月17日

有朋至遠方來不亦樂乎！

美國直達信遊樂道

享譽全球 稱霸全球休閒軟體 美國 Electronic Arts 副總裁 親蒞高雄祝賀(軟體世界)三週年慶

早在民國78年11月初，軟體世界總編輯呂人史接獲，被佐會長號誌，就獲得美方函報，得知軟體世界在美國授權商之一的 Electronic Arts 副總裁史帝夫·沙賓先生即將於民國78年12月12日晚上抵達高雄小港機場，並於12月13日拜訪 Electronic Arts 中華民國的商業伙伴——軟體世界研究開發中心，同時代表 Electronic Arts 祝賀軟體世界三週年慶。

根據另一項秘密資料顯示，打從兩年前軟體世界發言人史長爹就已認識史帝夫，一年半前，他們曾在台北和平飯店會晤過一次，並且達成了 Electronic Arts 與軟體世界的合作。經過一年多的合作，更加深了他倆的友情。

由於這是史帝夫第一次蒞臨高雄，軟體世界總裁、顧問與發言人史長爹於78年12月12日晚上9：10親臨小港機場歡迎史帝夫的到來，並接送他到飯店。

民國78年12月13日，史帝夫在軟體世界總裁與顧問的陪同下，參觀了軟體世界每一個部門；同時，他也參觀了軟體世界的關係企業，並且對於軟體世界的經營管理理念，倍加讚賞，決定提供美國方面參考，這充分的表達了他對軟體世界的肯定。

Electronic Arts 在美國休閒軟體界確實已打下一片江山，目前其市場佔有率為百分之四十，為全美第一。兩年以來，軟體世界推出其國內版休閒軟體為數也不少，計有：天生

好手、空中英雄、688攻擊習艦、火

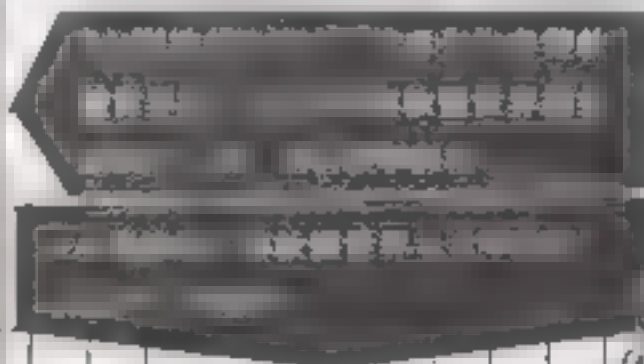
戰車、遠古的傳說、眼鏡蛇計劃、海濤排球王、荒野遊俠、摩登原始人趣味大對決、武道館等休閒軟體，其在台灣之接受率也在百分之五十以上，可見 Electronic Arts 出品，玩家有信心。

除休閒軟體外，Electronic Arts 也推出了不少多媒體軟體，其中最著名的，不外乎為 Deluxe Paint 系列產品，美國很多休閒軟體公司皆使用此套軟體為其繪圖工具，而創造了不少休閒軟體。軟體世界已與 Electronic Arts 達成協議，在不久的未來將推出中文版的 Deluxe Paint 系列產品，敬請留意。

史帝夫於78年12月15日道別軟體世界回美國去了；經過這一次的接觸，軟體世界與 Electronic Arts 將於79年度以嶄新的風貌推出更多更好的各類軟體給各位發燒友，以提供大家一個完整的服務。

軟體世界與 Electronic Arts 的友情與合作，將有助於自行設計的休閒軟體開拓歐、美、日、澳等國家，因此軟體世界熱忱的歡迎各位發燒友多多提供您的大作，若達到標準，你將是中華民國休閒軟體界第一位跨國程式設計師了！

作品請以掛號寄至：高雄市郵政28之34號企劃室收，信封上請註明「休閒軟體應徵」。



高雄

休閒軟體難登大雅之堂？

軟體世界突破

休閒軟體一直步於前大半是「靠動玩」，對它在社會上所成的時後性角色給予負面的評價，否定了它對生活的重要性。

軟體世界進入此休閒軟體市場三年之久，仍無法擺脫人們舊有的觀念與盜拷的情形，以致市場一直無法突破。

為此，軟體世界企畫室曾並聯出，在徵得二十多家歐美休閒軟體廠商 Electronic Arts, Access,SSI, AD & D, Origin, Accolade, Microprose, Mindscape Spectrum Holobyte, MediaGen c, Sierra-On-Line, Software Toolworks, Taito Capcom 等等子母公司的配合下，

於78年度中華民國資訊月台中與高雄會場，策劃了一系列的國內外軟體展

精緻的畫面 精彩的遊戲 要你進去才知道

。讓我們及真正的享受軟體世界的絕佳場所，軟體世界可說是目前最熱鬧的地方。

—— 人的一生只有這麼一次，請各位務境友踴躍加入軟體世界公行列，保證讓你驚異終生。



DEEPT LANE

ACTIVISION

ESS
DE
AGONS

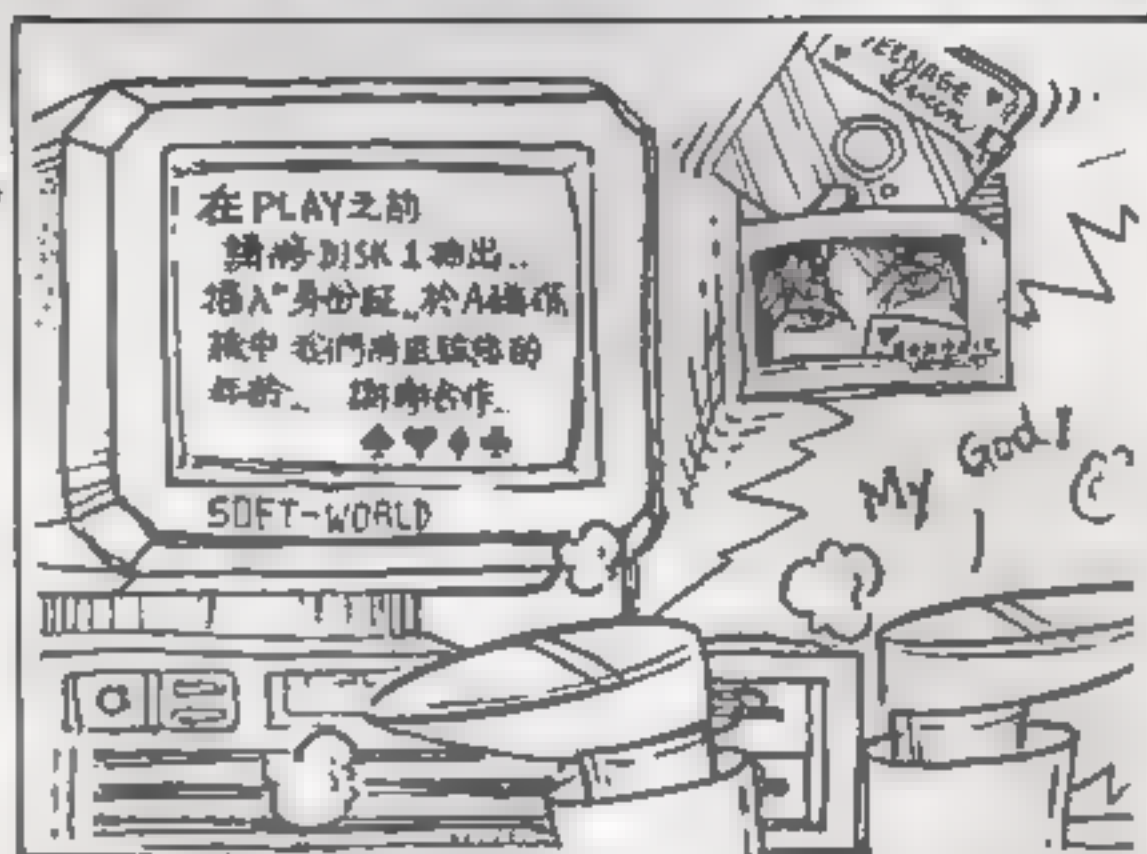
DEE
EAST

電玩短路

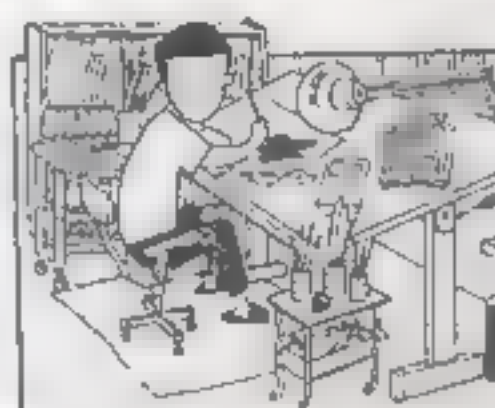
摩登時代

新笑點100%

/ 廖汶澤

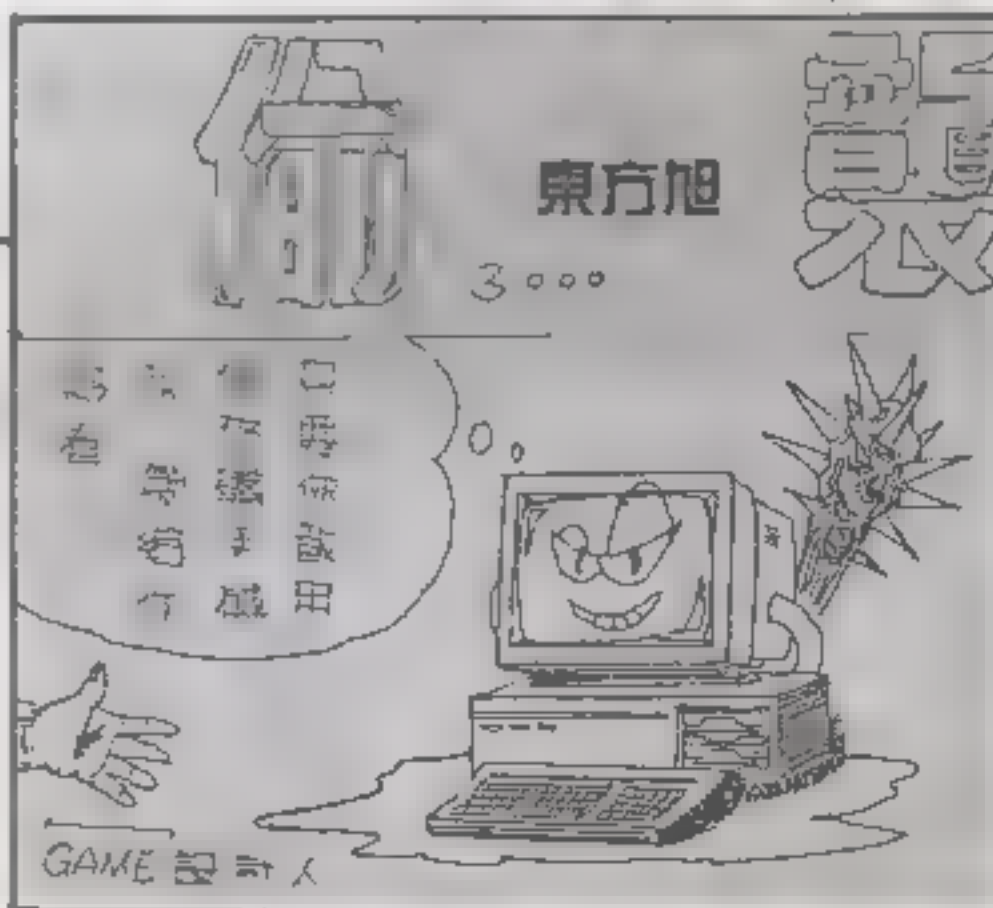
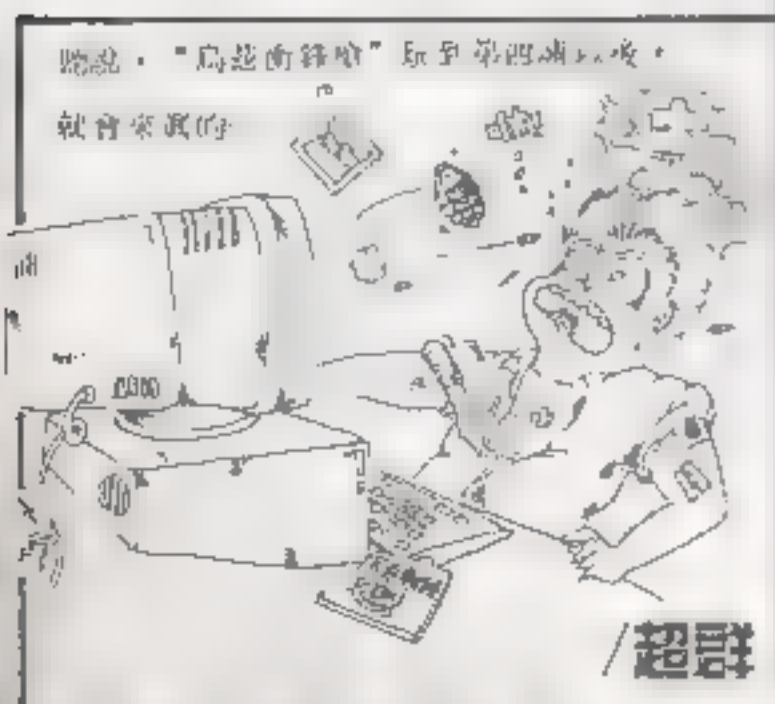


軟體世界



叫你 不能 欲罷 不能

擋不住的才華洋溢 有來頭的幻想





攻略

摩托車越野賽

MOTOCROSS



剛下成功嶺，我走進軟體世界經銷店，我不敢相信我的眼睛——一個畫面精美、內容充實的遊戲映入眼簾，我立刻掏出了我的軍餉，一口氣買了魔法鬥II、多之魔、摩登原始人，當然啦我更沒有放過 機車 越野賽。

說也奇怪，至今也過了10天了，我只拆了 機車 越野賽，在我不眠不休的努力之下（太誇張了），雖然免不了跌一二次，但是也常常可以接受

只要依上面之組合，加上您的運氣，您只要保持在4檔，別換至第5檔（註），您應該可以輕易的拿到新手級（Weenie）的總冠軍。

註：在第5檔時，若您一失手跑出跑道外，會不會在地上滾上幾圈，就沒聲沒了。

II. 地形和地物

若你是想要獲得職業級（Factory）之冠軍，只憑I的4檔牛車技術是不可能的。您必須要利用跳，小技巧

的苦頭（不是上醫院，就是被轟走，跌一跤還算你運氣好）。

因為連着來的兩個跳板，若2-3bc之間跳躍，或您的速度不夠，足以使您的名次下降到兩位數字。

給您一個良心的建議，能幹就一定一次就要把它飛過去，不要猶豫，而且很漂亮。

小技巧：這方面，我並沒專業因為我很少賽人（騙鬼）。我常贏，若不是已經最後幾名，最好不用。但若你是，那不妨在人前轉彎



美女獻上獎杯，享受開香檳的樂趣（該應吧？）。

你是否也是羨慕的一副呢？來吧，讓我為您分解吧

I. 組合車子

這是 一般人所最傷腦筋的了。說明書已經說得很詳細了，我在這兒不再重述。但是我發現了一個組合，可以使你在轉彎時若超出跑道，跌倒的機率最小。（幾乎不會因為超出跑道而跌倒）。

其組合如下

- 1 角架（Fork Angle）調至12°
- 2 輪胎（Tire）調至15 PSI。
- 別忘了後輪啦
- 3 避震器 調至130 PSI。
- 4 齒輪比 調至72 12之比率。
- 5 選擇 Pipev 之4 第。

（害人），更要有良好的轉彎技術。

跳板：您是不是覺得在跳板上花的時間比地上來的長呢？的確，尤其您在空中停越久，您的危險性越高，因為你無法在空中控制自己。那起跳時間要如何選擇呢？

一般您會有兩種情況：

(a) 單一跳板型：如圖I

也就是在跑道中只有零零落落的跳板，這種很好應付。（甚至不用管它，它也會自動跳躍）。

如圖，在a點起跳，而且您選的機車組合不錯，那麼您將會發現你飛得好高（連雙燕都跟你上下），而且飛得好遠。

但若您在b點起跳，那你在空中飛行之距離就較近了。

b 連續跳板型：如圖II

不用我說，你一定會知道這種三

從你的對手內側超過去，我承認，人，但是百分之六十之機率是會

起打滾。再說，

開始時或你的對手走直路時，

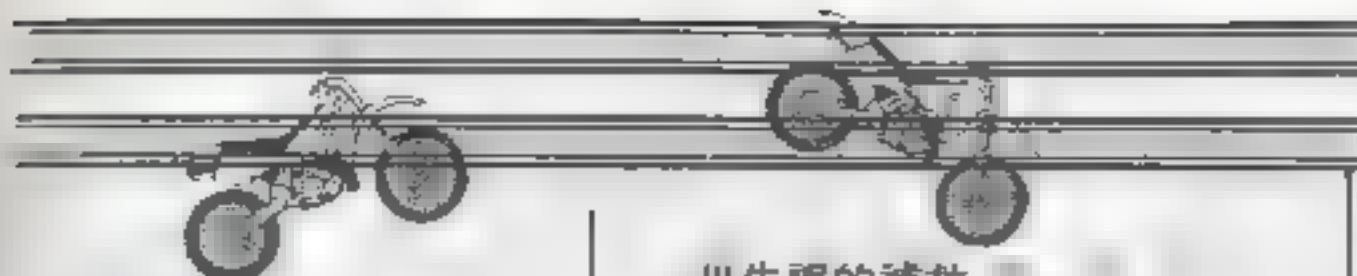
打「歪主意」，否則一定會有

（搞不好，

沒事就不要玩

那種太東西

存心嚇唬的



轉彎之技術，如圖Ⅲ

(a)這種車道是最常見的，只要您將車子移至內側（如圖中x）即可。像這種車道應該對各位來說，是很好對付的。

(b)我相信各位最感頭疼的，一定是如（圖Ⅱ）中之連續彎道吧！的確，各位一定常常被第二個彎道所害。但根據我的經驗，也就是如圖虛線之方法。e,f兩點是各位看畫面時，您的車子好像開始往外（或往內）偏時的兩點。

在連續彎道中的第一彎道，千萬別用急轉彎，否則，很容易在第二彎道就……

III 失誤的補救

各位，如果你懶得在每一次比賽後就要開一次的話，不妨在你失誤時（比賽中），按下[Ctrl]+[R]，你就可以重新這一次的比賽。這個方法，對於常常粗心大意的我，幫助可真不小呢！在此給各位做一個參考。

IV 輕鬆一下吧！

經過一連串的比赛下來，相信你一定是總冠軍的了，但是是否你還遇到了一些作者為你設計的小惡魔呢？以下我就以我所發現的，跟各位報告這也可以做各位比賽時避免發生意外的借鏡。

你不要換檔（在IV之情況），按著[Q]鍵不放，只要幾秒鐘（在職業級中），你就會看見你的愛車引擎冒煙的景像。

ib 熄火

通常造成熄火之原因有二：

- (a)騎至跑道外：你若用I中之組合，則你在4檔以下（包括4檔），車子跑至跑道外，都不會翻車，但您的車速會愈來愈慢，然後你就準備要重新啟動你的車子啦！
- (b)在車速不夠時，就換檔，例如你在車子都還未跑時，就換到2檔。

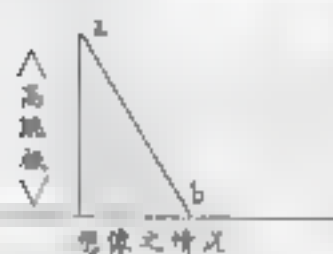
ic 直挺挺的倒下：

在起跑線上車子只在1檔，你只要按[←]或[→]鍵，多按幾次，你就會看見啦！

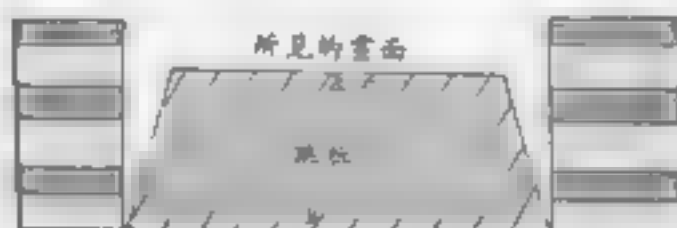
(d)上醫院或被轟出場外：



喜歡征服機車的朋友們立即上車吧！

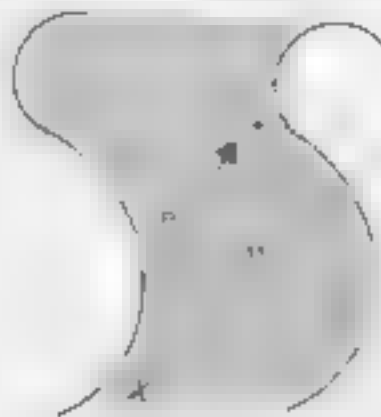
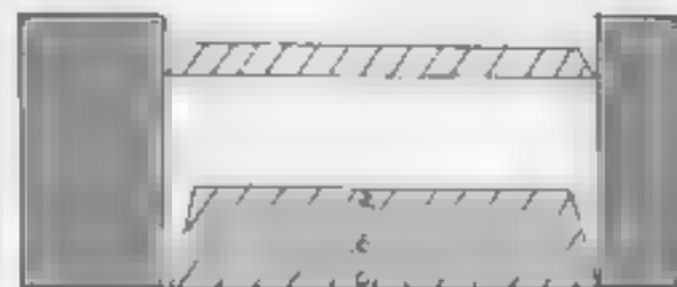


想像之情況



所見的畫面

跳板



這種情況，你一定發生過，尤其在跳板跳躍上；只要你在連續跳板之上，故意一下，你就會看見。

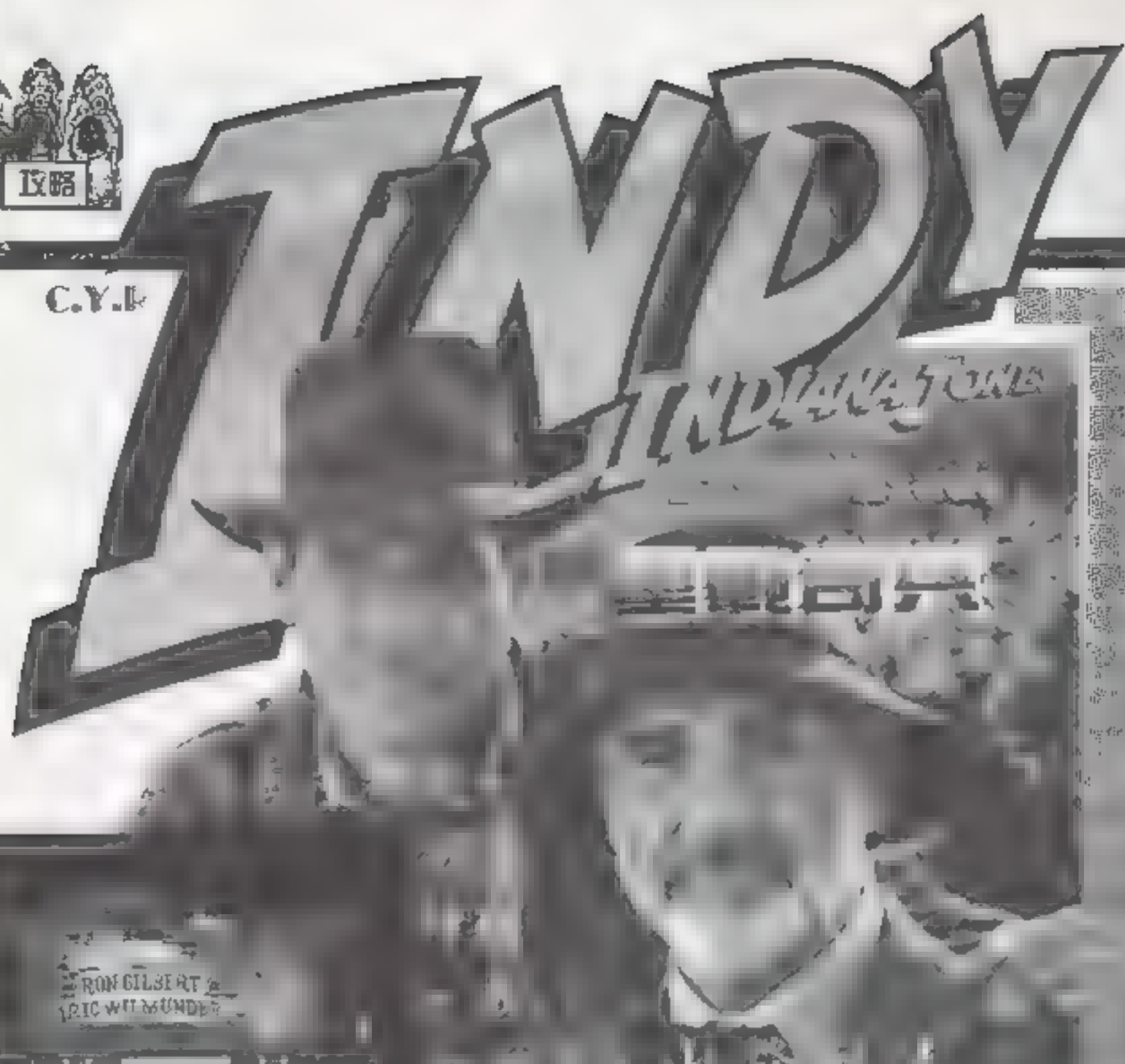
● 爛胎：

只要您將胎壓設定最低，我想您在第一個跑道比賽中，應該會看到這個有趣的畫面。

V 結 尾

比賽雖然緊張，但我希望各位不妨用輕鬆之心情來看這些比賽，別辜負了作者畫那麼多畫面的好意。

假如你對你的所有對手都很不滿，你不妨在他們躺在地下時，開著您的愛車，從他們身上……（很殘忍的），但是你一定從這個畫面看到本遊戲的真實性（甚至你會發現你的人物還會有顫抖的動作呢），會



某年某月的某一天，在做了一晚上微積分之後，印第不自覺地揉揉松的雙眼，閉目養神一番。突然間，霞光萬丈，瑞氣千條，一位身著灰袍長者佇立在前。當印第瞠目結舌之際，此公曰：「吾乃耶和華，也就耶穌他爸爸，你們中國人所稱的阿彌陀佛、南無觀世音菩薩……今日來到貴寶地，決定給你一個願望。」

印第聽了，不加思索，曰：「吾人之第一願望，乃得到聖杯，第二願望為取得聖杯……」嘿！至於第三個願望則是奪取聖杯！」

老者面有愠色，心想：「此子代換能力不錯，『得到』、『取得』、『奪取』，語氣一次比一次強烈，明年大學聯考之國文成績必上八十！」又想：「此子莫非有『啊噠』的傾向，否則為什麼連我兒子兩千年前用過的馬桶也搶著要？」只好隨口來句「很好，我喜歡」然後向印第身後一

冒險版800分完全攻略

衝「你過來了！」

印第大驚，猛一起身，才發覺口水滿桌，一切都只是南柯一夢！無奈，只得拾起桌上的微積分，繼續奮鬥。此時忽然發現：考卷上出現了一大片密密麻麻的炭黃字體。一看，大喜，原來是夢寐以求的聖戰奇兵完全攻略。可惜字跡由黃轉淡，漸漸消失。幸好印第天賦異秉，以一目十行的速度，迅速掃瞄一遍，就在此時，純白紙張重現，一切恢復原貌。

印第欣喜若狂，向北一跪九叩一番，趕忙將記憶所及，抄錄下來，寫成這本聖戰奇兵×完全攻略，以資讀者。

閒話少說，就此進入正題。依筆者玩聖戰奇兵的經驗，進入本遊戲之前，必須準備一些基本的遊戲知識。

（等會兒你就知道了）另外，聖戰奇兵在魔音卡（Ad Lib）上的音效，舉凡背景音樂、槍炮聲、關卡聲、死亡呻吟聲、……等，較之Sierra宇宙傳奇10有過之而無不及。在筆者所接觸過的game中，就屬此遊戲效果最佳。因此，希望各位軟體世界發燒友，趕緊去買一張魔音卡吧。

在筆者九敗聖杯之虞，終於能以僅需800分，許多關卡甚至不需到關上敵頭即可通過，這種變態的遊戲，……（以下省略）……筆者走過印第的聖杯之旅，當完成一條高的路線），第二關卡目是……（以下省略）……



唯有神選之民才能通過考驗，

方能獲得曠世珍寶——聖杯

第一部分聖杯之旅

在結束前一段的冒險後，印第終於回到學過已久的 Barnett 大學。沒想到全身濕答答進門之後，Marcus 就要印第翻譯一段古文。憑藉深厚的古文造詣，當然一下子就解決了。

在體育館演

幾場拳，再換上正式

服裝。一出門，從 Marcus 口中得知學校新聘請一位據說很厲害的教授

John Reid。Why Marcus have you lost your sense of humor? coming and going what do you mean After my job, eh? Who is the expert? 不理他，回辦公室吧，不料途中被一群學生攔下來要求簽名。怎麼搞呢？有了把那位據說很厲害了的 John

Reid 介紹給他們 (Perhaps you all should find another faculty advisor. There is a geology professor who knows archaeology. Professor John Reid. Tell him Molbray recommended him.)。

INDIANA JONES
and the
LAST CRUSADE

THE
GRAPHIC ADVENTURE



此乃一石二鳥之計，沒想到這些現實的學子真的一溜煙跑了，但話已出口，來不及啦！掀開桌上的一堆雜七雜八的廢物後，印第赫然發現有個郵包，拆開一看，竟是老爸 Henry 以數十年心力寫成的聖杯日記。「老爸想必出了問題，否則他怎麼會把這麼重要的東西寄給我？一定出事了！」趕忙到老爸家裡（門外已「人去樓空」，可直接由此去）。

一出校門，卻被兩名彪形大漢請至 Donovan 處會談。原來老爸為尋找聖杯，在威尼斯失蹤了。

到 Henry 家裡一看，亦「直接前往威尼斯」，只是滿屋零亂，顯然有人在此地搜查過了。他們找什麼呢？對，正是聖杯日記。翻箱倒櫃，一清專案，結果在書櫃後找到一卷膠帶，拆開書櫃門「找到」，一幅聖杯畫像和一個暗格（將門旁的盆栽開渠在拿掉就可發現）。

膠布是幹什麼用的？打也打不開。哦，對了，辦公室裡有瓶香劑 jar。回到辦公室，用溶劑解開膠布，則可見一鑰匙，回到 Henry 家中，以其打開暗格，內在印第小時的日記本，但封面卻寫著聖杯日記，出發了，「威尼斯」。

威尼斯
圖書館

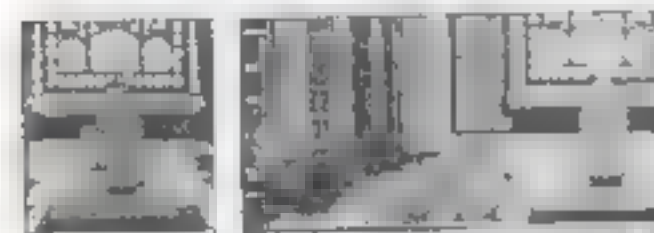
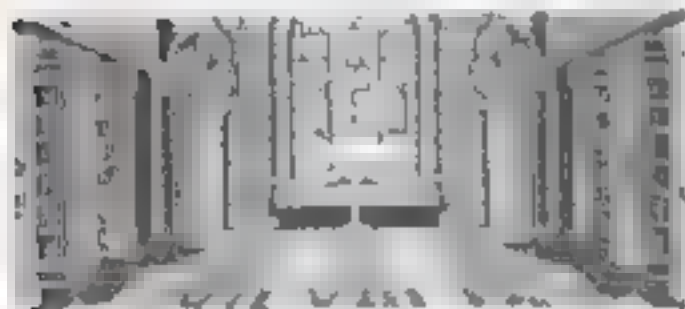
跟 Marcus 一起到了威尼斯，見到美麗的 Elsa。Elsa 告訴印第，Henry 就是在此失蹤的。於是印第進入圖書館尋找老爸去也。

印第先在左側底部書架中找到飛行手冊（位置在自底部數起第二排，最左邊處）。經過一間陳設著玻璃的



房間，再向左進入底部書架，尋得本特勒自傳（第四排那本斜置的書即是）。又向左侧底部書架走去，追回找到了十字軍地下陵墓的地圖集（在第二排最右邊）。

此時進入鑲有玻璃的房間看看，印第覺得玻璃上的圖案似有相識之感。翻開聖杯日記，上面記載著正確房間的圖案與某根柱子上的某個號碼所代表的地磚暗藏玄機。找啊找，不但找到了正確房間（在此房間用 look window 指令會出現 It looks like the picture in the diary!），還找到一條紅絨繩與一根金屬柱。印第救父心切，拿起金屬柱，往聖杯日記上所指示的地磚猛敲下去，果然，進入黑闇的十字軍陵墓。



十字軍地下陵墓

說明書中已頗詳細，不再複述。

（註：在 A 室壁上的雕刻，有正確聖杯的描述，請牢記！）



西線無戰事

下車後印第悄然進入城堡中，編過了看門的老彼得。見文庫裝飾大廳後，首先在 1 室找到一酒醉士兵，從他口中可套出城堡中德軍領袖的名字並獲得一酒杯。再至 2 室取酒燒熄爐火，待火熄後將烤乳豬取下並再添一杯。接著到 3 室取得「工友」制服，並發現一套上鎖的軍官制服（由此處開始，遇士兵皆採騙術過關。若打倒太多士兵，則不但對打難度增高，就連監獄有時亦行不通矣！）。

4 室中有套 19 世紀盔甲，印第推了它一把，嘩嘩，地上隨即出現一道深痕，趕緊將之恢復原狀。

離開 4 室，向二樓行去，途中印第假扮為一牛仔裝扮發煙，從士兵 C 處騙得 15 馬克，真是筆意外之財！

到了二樓，在 5 室換上「工友」制服（最好如此，否則……），將 Henry 家中取得的聖杯重像交予 D 士兵，此卒隨即通風報信去也。

到處逛逛，在 6 室陳列著許多歷代名畫，精通考古學的印第對左邊那幅「過大」的豐娜麗莎的微笑。特別

感興趣，「嗯，一定有問題！」果不其然，隨著輕輕一推，此畫竟悄然滑

開，眼前赫然出現一保險庫！無奈不知密碼，只得作罷。

方才上樓之際，印第在 7 室之寶箱中尋得 50 馬克，心中直呼好爽，沒想到 8 室中亦有一箱，心中大喜，打開一看，卻是一套太小的軍官制服。正為自己中年發福的身材發愁之時，印第不忘搜了搜（look）這套制服，「有把槍匙，總算挽回票價。」

趕緊回到一樓的 3 室拿被鎖住的軍官制服。不過在下樓之前，最好恢復「牛仔本色」，否則難逃被騙士兵們的「追殺」。

順利取得軍官制服後，再上二樓找個房間將它換上，頓時，一位肉含英氣，卻蓬蓬邋邋的納粹軍官出現眼前。

到 10 室「探班」去也。將本特勒自傳遞給士兵 H，此兵即「跳班」讀書去了（下次遇到中國士兵談送本「毛語錄」，還是三民主義？）。

環顧全室，原來堡中之安全系統在此。一腳踹下去，痛得印第金屋直冒，冷汗直流。怎麼辦？推也推不倒，拉也拉不動——有了！哈！哈！將身上那杯啤酒一股腦兒倒進柵欄（grating）吧！只聞劈叭一陣亂響，電梯短路也。

隔壁 11 室打不開！算了，到 12 室吧！騙過士兵 G 後，再進入 13 室，打開窗戶，到外頭逛逛。

上面就是二樓，但要怎麼上去呢？走到右邊窗頭，此處藤蔓雜生，正想





效法泰山，無奈手短，只得放棄。

哦，對了。也許可由窗戶爬進被鎖住的11室。進入11室，但見布置平淡無奇，於是再來個地毯式搜索，最後只在右上角發現一塊「銀角峰峰」的磚塊。印第一時興起，展現優異的彈性，加上空中挺腰，



上磚頭處來亂，用力一推（push），此磚果然鬆脫而向外凸出。

爬出窗口，印第將幾牛神教綁在磚上，向右一躍，再一展蜘蛛人的攀岩技巧，即輕鬆爬上二樓。

二樓有17、18、19三室，印第在19室的櫃子裡又新獲75馬克，並於其中一室找到了失散已久的老爸——Henry！父子相擁而泣，直有「今夕是何夕，共此燈燭光」之感情！但門被鎖住，真糟糕啊！只有暫時與父親道別，再展開另一段的「苦兒流浪記」了。

循原路回到一樓（當然別忘了換回軍官制服），繼續向未知之處出發。騙過士兵E，在14室中獲得一急救箱。此物品可使印第的生命力、精力恢復全滿，但只限一次。因此要有「不到最後關頭，決不輕易急救」的思想、信仰、力量！

上至三樓，先訓了士兵I一頓，溜進15室。此室為司令官之辦公室，內有獵狗一隻。用身上的烤乳豬打發了狗，取下獎杯，再打開抽屜。終於找到了密碼！另外，還有張通行證，順手一併帶走。

回到一樓以獎杯裝滿啤酒。順便打開6室中的保險櫃。入內一看，原

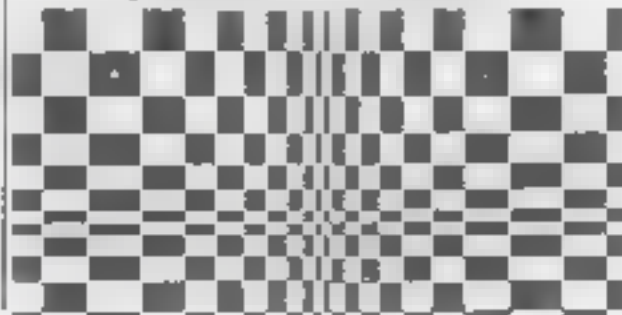
來是個小房間，地上放著印第交給士兵D的獎杯賞像，此物利用價值已失，無需帶走！與一幅掛在牆上另賞像。（請畫中獎杯務必記住的样子）再度上至三樓將「重獲獎杯」

酒交給那座「小山」，即可一舉兩得之。

騙過戴著「警帽」的德軍警衛，在16室中的檔案邊緣取得一銀鑰匙。順便向窗外一望，奇怪，Elsa怎麼和德軍「昨晚」在一起？不管那麼多了，先救出老爸要紧！

走到Henry被關房間的門前，印第發現有條電線吊在空中，如果不小心碰觸的話……但想及安全系統已毀，失復何懼，當下將老爸救了出來。

但隨即被警衛發現，德軍命令副「小人同志」的架式走了過來。（如將走廊上的士兵全數幹掉，則可直接逃出城堡，前往獎杯所在地）印第佯裝合作，卻將自己小時候的日記（old book）交給他，否則真正的獎杯日記被搶走，只有上柏林會會希特勒了。（遇希特勒時有一種選擇，拿通行證、考特給自傳給他簽名，或乾脆給他一筆，接著是印第和Henry被反綁在椅子上的畫面。



印第找了找，沒有電影情節上的打火機，怎麼拆呢？噢，這不是一樓的4室嗎？於是印第將椅子拉往（pull）窗甲（Henry則是push），將兩椅間的夾縫對準地直的深痕，再推一把窗甲。只聽「咻」一聲，繩子瞬間成為兩半，終於安全脫險。

門被鎖住了！只得另謀生路。印第看了看（look）壁爐左側的雕飾，而在其後找到「把柄」，使勁一推（push），果然門戶大開。

出了城堡，真是海闊天空，任我遨遊。但學前有80名士兵看守，只好將就使用城堡旁那部老舊的機車，向獎杯所在地出發！（若真的獎杯日記被搶，則須上柏林一趟，途中檢查明之士兵資料在後，至於對付希特勒的方法，則已提及，不再複述。）

第三輯 逃出柏林

來到機場，一片嘈雜喧嚷聲中，印第該如何是好呢？

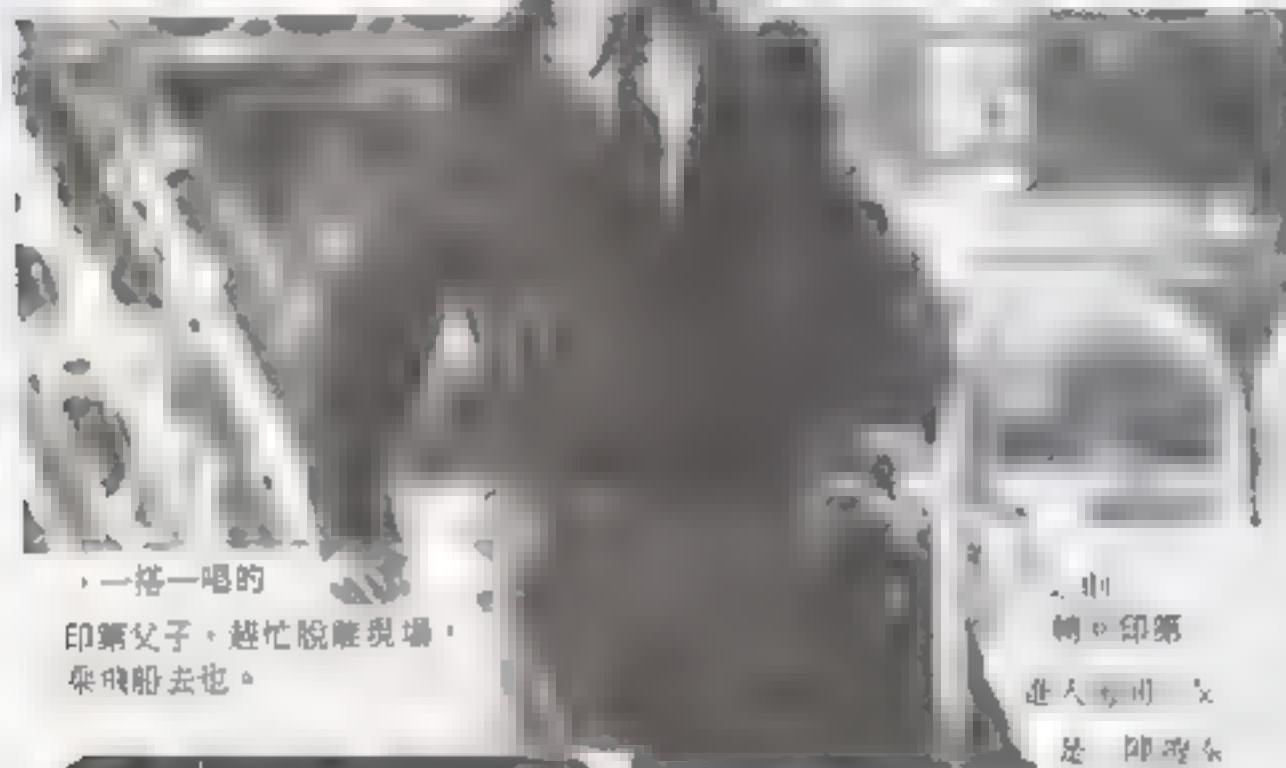
1 機場外有架小飛機，還記得身上有本飛行手冊吧！在機場大廳拿出來看看，並將之抄錄下來。而發動飛機速度要快，否則一旦被發現，便只有逃向齊柏林飛船了！

2 以正當方法向售票員買票，如你在城堡中已取得175馬克（後有詳細資料）。但切記不可上了飛船再買票，否則驗票員將窗子大開口……揍扁他？別開玩笑了，此子乃1934年之奧運金牌得主！

3 最精彩的一段。那就是「偷」。可見到機場大廳內那位讀報紙的老先生？先讓印第走到他右邊（也就是壁報左方，務必貼緊！），再將控制權交給Henry，貼至其左。此時Henry向此公搭訕，問問他孫子近況如何？再迅速將控制權轉回印第，向此人口袋一摸，哈！果然有兩張票，大樂，不禁高喊：「我弄到手了！」

老先生也不是省油的燈，問曰：「什麼東西到手了？」但卻難不倒狡猾的印第，曰：「我捉住一隻蒼蠅了！」正當此人大惑不解，神智不清之時

在“聖戰奇兵”中，神話似的印第再度整裝出發。這次的任務異



一搭一唱的印第父子，趕忙脫離現場，乘飛船去也。

則印第進入專用，是印第在

第三幕

上船後，先將身上的票交給船票員，再四處逛逛。但那裏現有個門是鎖住的，唔，這夠囉。

Henry 進到隔壁的「民歌餐廳」後，見一老嫗前有一鉢，遂將身上傷存的一些零錢，投入其中。老嫗入精神一振，問 Henry 要聽哪首曲子？隨便選了一首（原因是她只會這麼一首），此時整場的鋼琴聲響起，敵在房間中的納粹軍官亦聞歌起舞至鋼琴

內有櫃中的一支扳手與桌上的收音機。取下扳手，順便聽聽收音機。哎呀，人勢不妙，我們逃難的消息已經走漏了！當下不由分說，將收音機毀去（可助你逃過一個哨站）內離去。若不幸在「任務」未完成前被返回之軍官撞見，可騙之、揍扁之、賄賂之（50馬克）或請 Henry 再點首歌即可。

出門後，將扳手插入門旁洞中，旋轉之，即見一條自天花板徐徐降下，此為唯一之生路也。只得再拜別父親，向上爬去。上至甲板，以地圖中所指示的路線前進（沿途盡量避開士兵（雖然他們都很懶），而終於尋得一架雙翼飛機。至於 Henry 是怎麼跟來的？筆者給你的答案是：Don't ask！



擊落敵機

飛得愈久，則避過愈多哨站，而擊落敵機愈多，分數亦愈高。如果以採納粹飛機者為你擊落，則只須通過最後一個位於邊界上的哨站。

擊落敵機要領如下：

- 1 將飛機固定在畫面中央（按 [5] 鍵）。
- 2 當敵機極接近時，迅速將飛機向左（或向右）水平離開。
- 3 則見一團熊熊烈火……
- 4 若未能擊中，則躲過敵機，再度回到畫面中央。

神智、神智、再神智

逃過哨站

不論你是遭敵機擊落或由料耗敵，終不免嘆通落地之命運。幸好飛機一頭栽進一間農舍，否則後果堪慮，但也使此處「晴」犬不寧。

扶起被彈出機外的老爸，偷左邊那輛有油的汽車，再向重村邁進。途中的哨站資料皆在後詳細列舉。（若你於柏林請希特勒在通行證上簽名，則只要亮出此證，即可一路到底。）

終於到達最後的目的地——女賊。在女賊外，印第父子意外地遇見早一步前來的 Marcus。Henry 一時百感交集，真可謂之「他鄉遇故知」，便和他天南地北的閒聊起來。印第發現有塊碑石（sign），細讀之下，知道此行兇險，但還是毅然步入女賊（勸你在此儲存進度）

進入殿中，一顆皮球，不，是人頭咕咚滾了出來，更使人倒抽一口涼氣。硬著頭皮再向內走，卻見 Elsa 和 Donovan 已久候多時，原來兩人皆



常的艱鉅危險，你絕對料想不到。趕緊來體驗 一下電影劇中琼斯博士的臨場感覺吧！

為納粹工作，而這也解釋了印第安在德軍城堡中看到 Elsa 的原因。

Donovan 明知取杯艱難，於是一槍射傷了 Henry，而要印第安入內……雖然印第安不相信聖杯的神話，但在父親生命垂危之際，也只有冒險一途。

通過第一道考驗的要訣在使游標固定在畫面上的某點，此點就在地面中央一道曲線的頂點處。若地點正確，則見印第安拿起帽子，左滾右翻，終於逃過了致命的一擊而順利通過。否則

第二道考驗則要使印第安停在螢幕上顯示的字母上。

第二道考驗之要訣則是當印第安出洞口後，速將游標移至印第安腳底所踩的那條線上，此時若無搖桿或滑鼠

（前面所寫「一失足成千古恨」，意即在此）將游標固定後，以鍵盤向左右平移至對面洞口。只見印第安施展凌波微步，竟從空中「走」至對岸。（在 Marcus 催促之後，印第安的位置即有所不同，因此必須迅速！）

終於見到十字軍中的三兄弟之一，此公竟在洞中守護了七百多年！印第安終於相信確有聖杯了。但祭壇上的聖杯，大大小小的有十件之多，怎麼辦呢？還記得前文所提，十字軍地下陵墓中和德軍城堡之保險庫中的提示吧！拿起正確的聖杯，舀了一杯聖水，自己先試試看。若為正確，可出洞救父去也；但萬一不幸挑中錯誤的聖杯，則各位可見「霹靂貓」中「萬惡的木乃伊」在你眼前出現，而後身體如炸彈般爆發，慘矣！

回到 Henry 被槍擊處，發現 Donovan 因跟隨印第安之後而身首異處，真是大快人心。趕緊將聖杯中的

聖水中倒在奄奄一息 Henry 的傷口上，一陣清煙冒起，傷口竟完全癒合不留痕跡。

隨後三兄弟之一的聖殿武士出現，再度告誡印第安聖杯不可能開啟中，但 Elsa 偏不相信，將杯取走，結果天崩地裂，Elsa 跌入萬丈深淵。

此時印第安可直接離開，或探視（look）裂縫中 Elsa 和聖杯的下落。只見聖杯落在裂縫深處，於是印第安以牛神般將聖杯拖了出來。千萬不可步 Elsa 的後塵，否則印第安亦將落入另一裂縫。更慘的是，隨後裂縫恢復原狀，連見最後一面的機會都沒有，徒留老爸的對天嘆息。

經過一番考慮後，印第安決定將聖杯交還給聖殿武士，再與老爸和 Marcus 離開。遊戲最後，在一陣拍板與 Marcus 的促責後，Henry 宣布即將展開另一項的考古研究，印第安真是欲哭無淚啊！



等一下！你是否覺得 Elsa 就這麼「未免太可惜了呢？如果印第安先拿走聖杯，或許……對了，筆者在此提供良方：舀取聖水（Use Grail With Holy Water）之時，將游標由聖水處迅速下移至 Pick up 指令上，待 Elsa 欲取聖杯前，指令欄顯示的短暫時間內，按下 **[Enter]** 鍵即可再向上取得聖杯還給聖殿武士。那麼，你們的死海之旅就又多了一個人了！



您得到什麼評語呢？Not bad？good？Great？Excellent？還是 Superb？什麼？才拿到七百多分，得到 Superb 評語？算了吧！以筆者八十分的功力，遊戲亦只肯給個 Superb 的評語罷了！趕快讀書去吧，筆者的微積分還沒算完呢！





本遊戲最大的特色就是有IQ系統

(Indy Quotient), 玩家可視自己的程度

第二部份地圖與人物資料

● 地圖與人物資料 ●

※說明 如牛仔裝：212即表示印第安穿著牛仔裝而遇到此人時所應選擇的對話順序（由上而下數）。而「戰鬥技術」則依其強弱，分為A*（必死）、A、B、C、D、E（一筆倒地）等層次，請讀者斟酌本身戰力，而慎加使用。

1. 印第安

牛仔裝：212

工友制服 無

軍官制服 無

戰鬥技術：E

現金：0

2. 士兵A

牛仔裝：32（取酒杯）或131、132、133（套出德軍領袖大名）

工友制服：此人乃堡中唯一不介意軍官制服，你穿什麼的士兵。

戰鬥技術：E

現金：0

3. 士兵B

牛仔裝：321

工友制服：121

軍官制服：可直接通過。

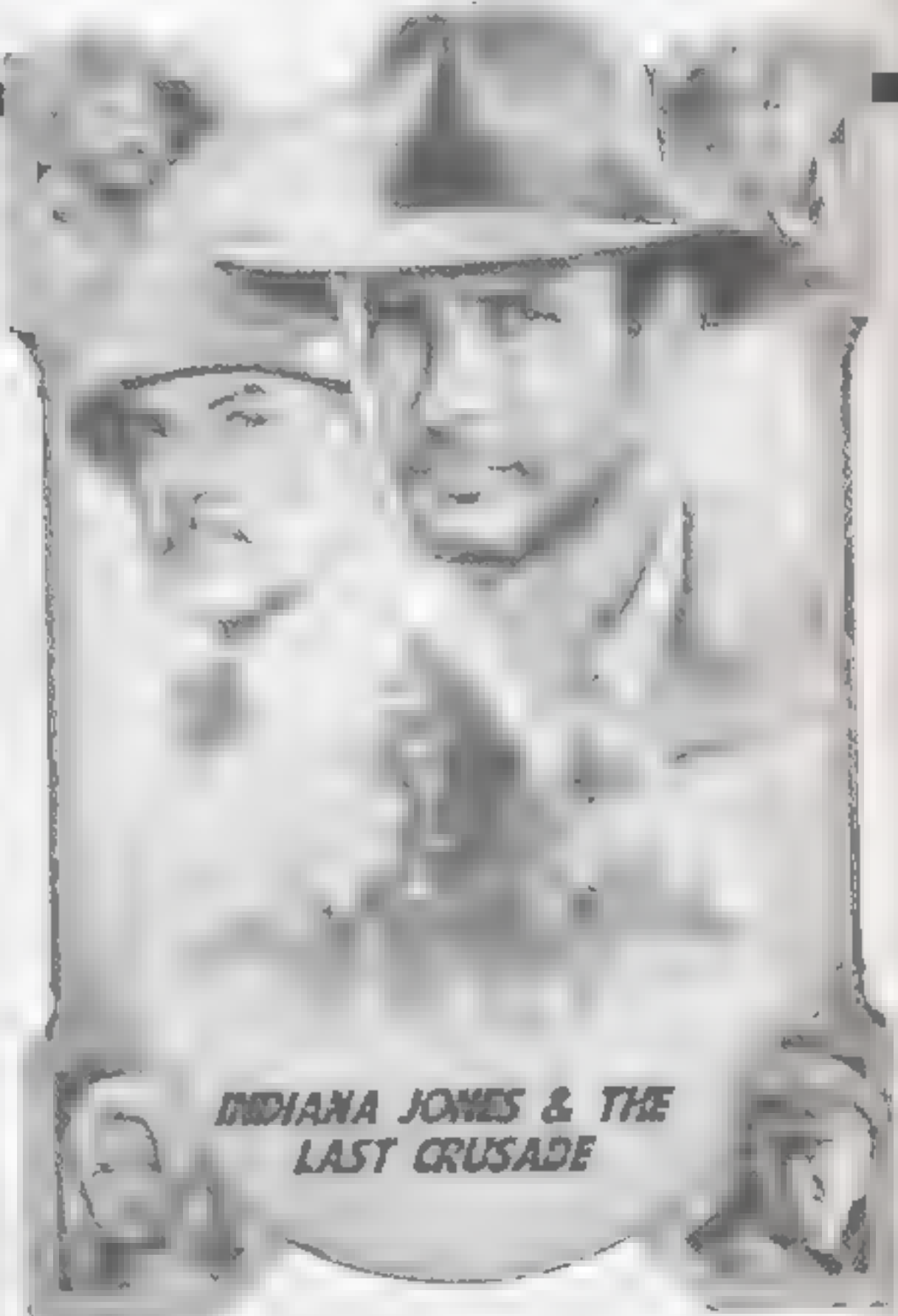
戰鬥技術：D

現金：0

4. 士兵C

牛仔裝：122

工友制服：1132



5. 德軍領袖

戰鬥技術

現金

牛仔裝

工友制服

軍官制服

戰鬥技術

現金

牛仔裝

工友制服

軍官制服

戰鬥技術

軍官制服：3121（在印第安「兵」處套出德軍領袖大名後方可奏效）

戰鬥技術：D

現金：0

5. 士兵D

牛仔裝

工友制服：立即可打

軍官制服：3

戰鬥技術：A

現金：20

牛仔裝

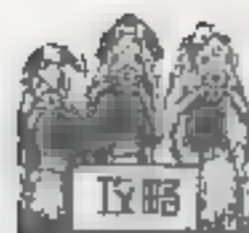
工友制服

軍官制服

戰鬥技術

現金

設定難易度，如此一來，視冒險為蛇蝎的玩家，
，也就可以放膽的與印第



一起並肩冒險犯難了。

牛仔裝：立即開打

工友制服：31

軍官制服：223

戰鬥技術：B

現金：20

9 兵I

牛仔裝 } 立即開打
工友制服 }

軍官制服：送他拿特勒自傳。

戰鬥技術：A

現金：70

10 士兵I

牛仔裝 } 立即開打
工友制服 }

軍官制服：121

戰鬥技術：C

現金：

：

牛仔裝 } 立即開打
工友制服 }

軍官制服：用獎杯盛滿啤酒給他

戰鬥技術：A* / B (醉倒醉後，
有所不同也)

現金：0

12 士兵K

牛仔裝 } 立即開打
工友制服 }

軍官制服：323 (若你以騙局通過
士兵G方奏效)

戰鬥技術：B

現金：25

哨站士兵資料

※說明 讀者可以士兵所說的第一句
話、背景、哨站形式等確定
身處那一哨站。

1號哨站 (在城堡往柏林途中)

第一句話：Uh, hold it. You've
got to come over here

背景：山

哨站形式：小型哨崗

騙術：3311

戰鬥技術：C

賄賂方式：無

2號哨站

第一句話：Halt! Come here at
once.

背景：湖

哨站形式：大型建築

騙術：231

戰鬥技術：A

賄賂方式：150馬克

3號哨站

第一句話：Please step out of
that expensive-looking car.

背景：湖

哨站形式：小型哨崗

騙術：無

戰鬥技術：C

賄賂方式：150馬克

4號哨站

第一句話：Halt! Leave your
vehicle and step over here

背景：山

哨站形式：小型哨崗

騙術：3311

戰鬥技術：A

賄賂方式：50馬克

5號哨站

第一句話：Uh, hold it. You've
got to come over here

背景：山

哨站形式：小型哨崗

騙術：332

戰鬥技術：A

賄賂方式：50馬克

6號哨站

第一句話：Halt! Leave your
vehicle and step over here

背景：湖

哨站形式：大型建築

騙術：3311

戰鬥技術：C

賄賂方式：無

7號哨站

第一句話：Please step out of
that expensive-looking car

背景：湖

哨站形式：小型哨崗

騙術：無

戰鬥技術：C

賄賂方式：150馬克

8號哨站

第一句話：Halt! Leave your
vehicle and step over here

背景：湖

哨站形式：大型建築

騙術：1222221

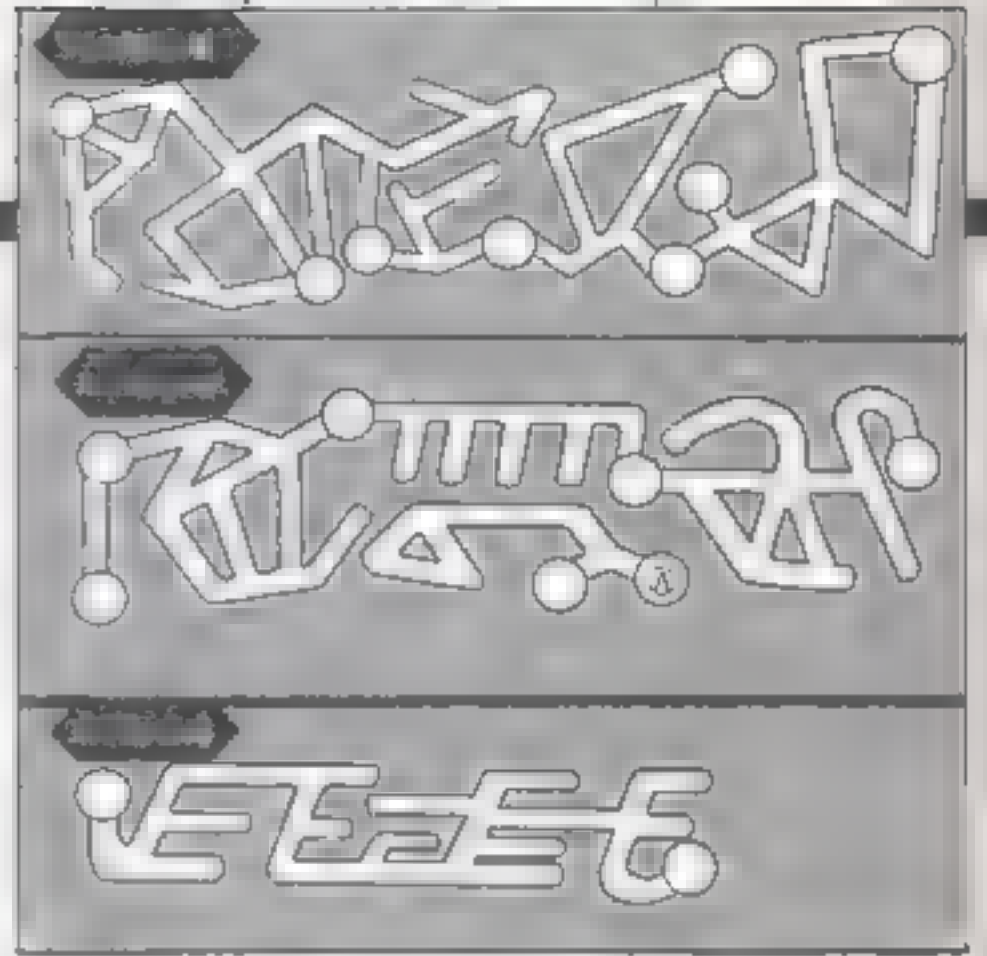
戰鬥技術：B

賄賂方式：無

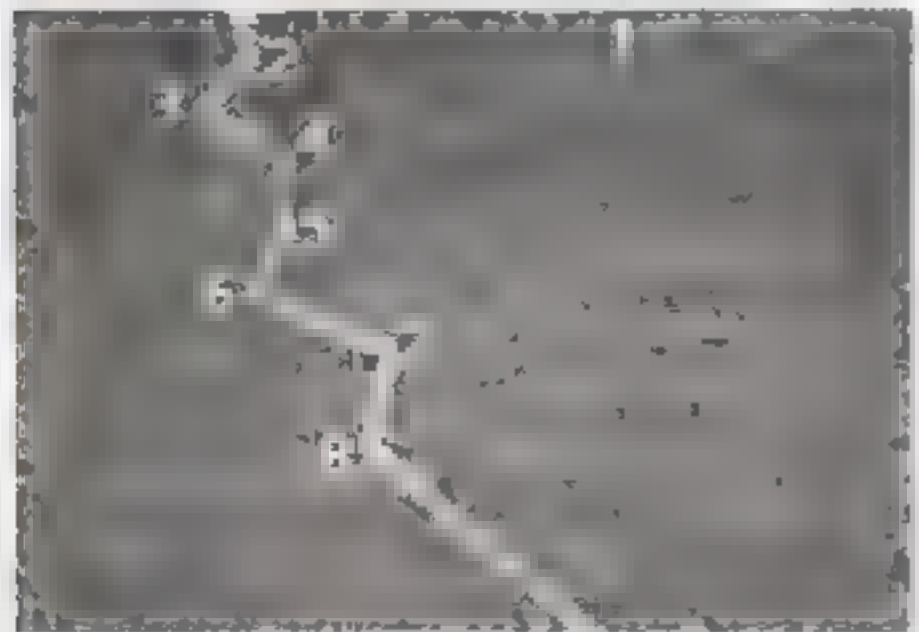
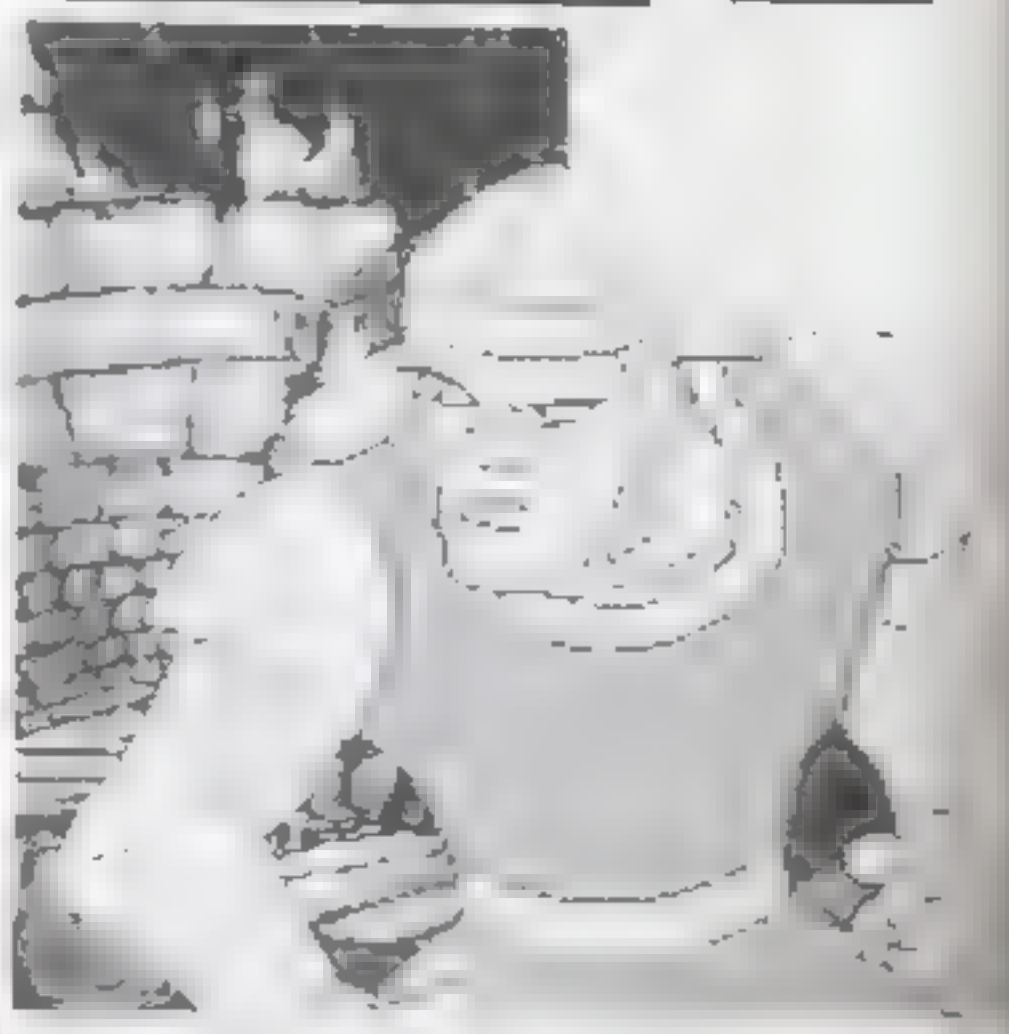
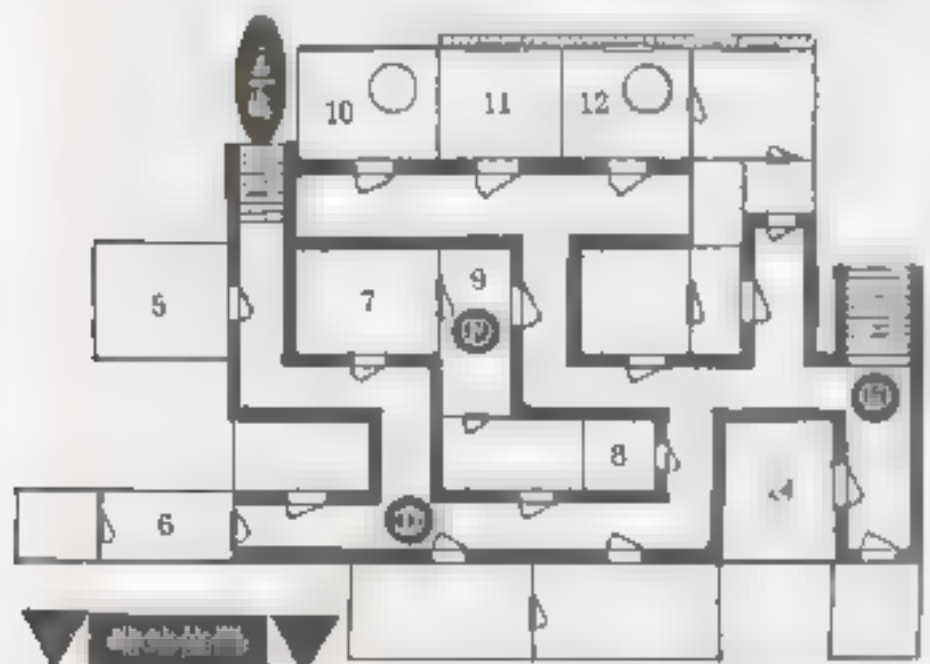
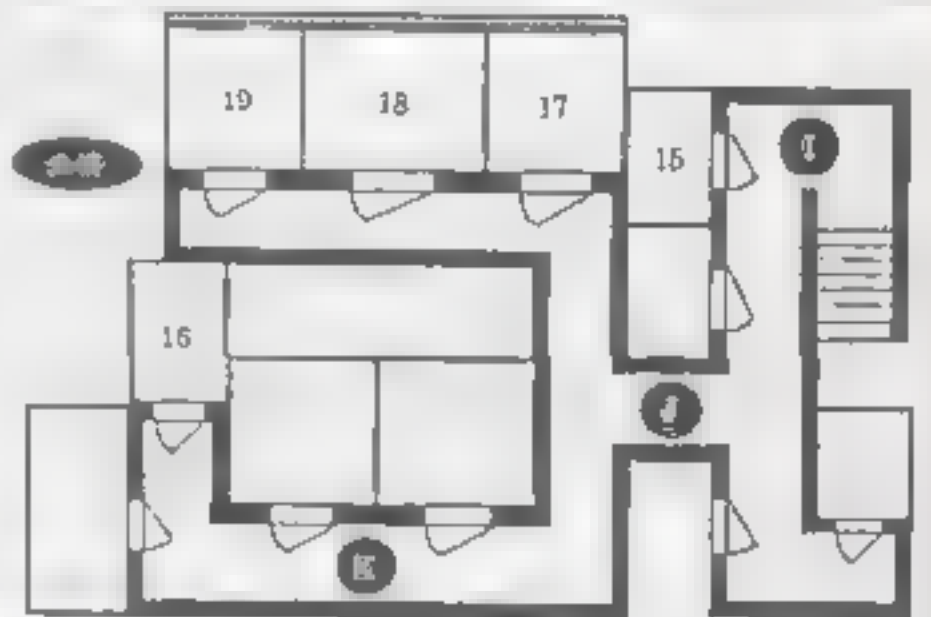
※補充：若你身邊帶有拿特勒自傳，
則不妨試著用於無法以金錢
賄賂之哨兵。

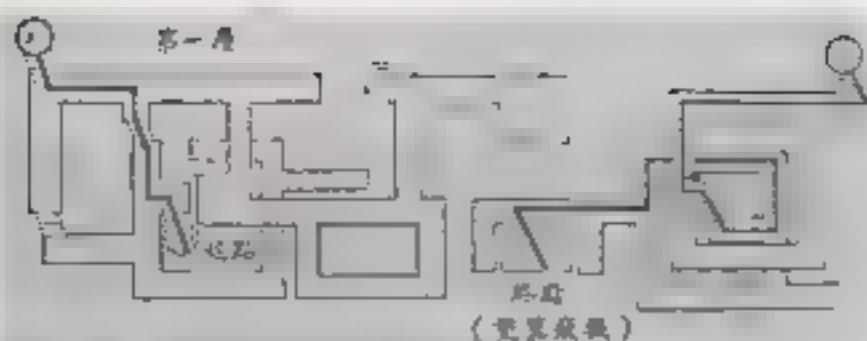


一、十字軍地下陵墓

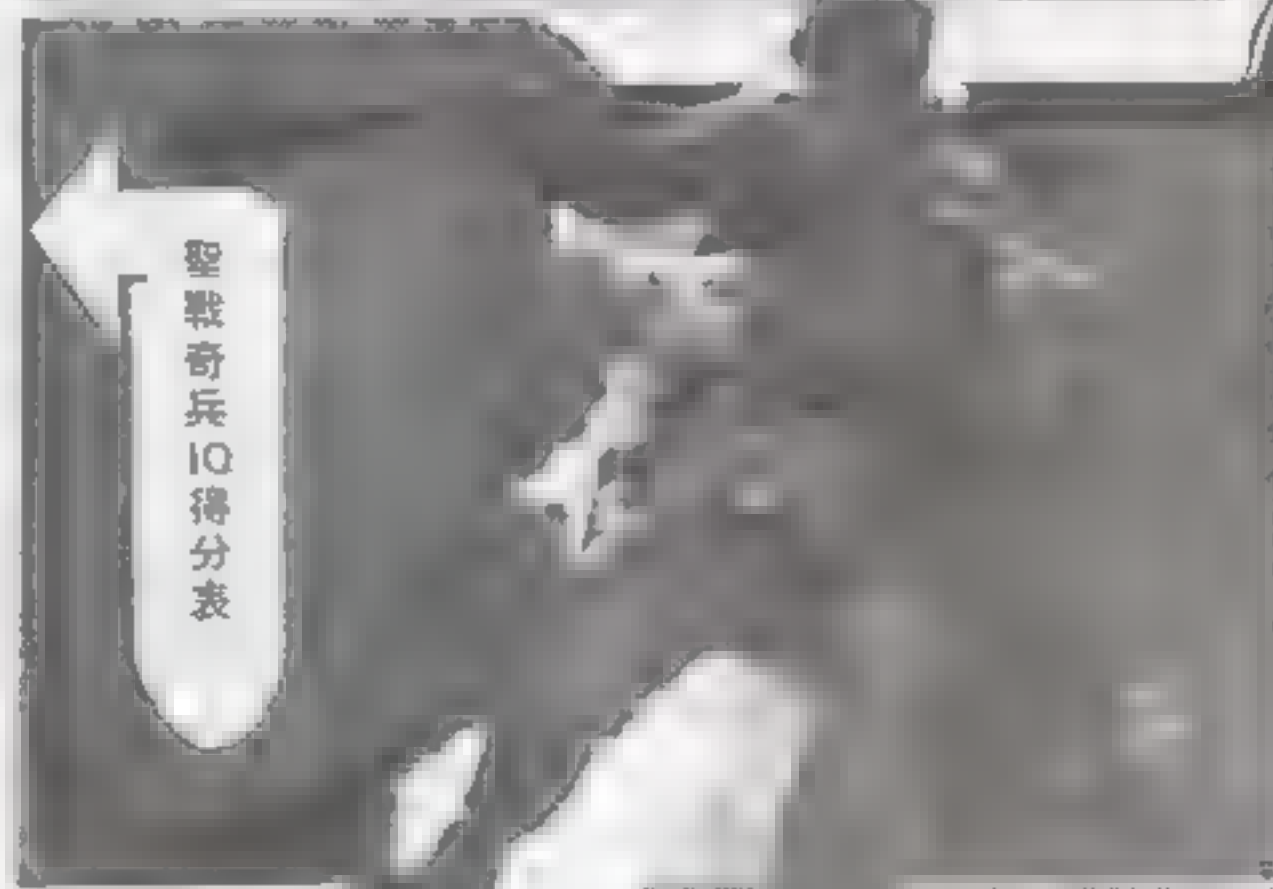


、德軍城堡





行為	得分
答應簽名而騙過學生 (只說明過)	5
告訴學生有一位教授的兒子以假身	1
進入十字軍地下墳墓	10
在墓中拉開木塞以洩光池水	5
在墓中將雕像轉至正確位置	5
以假杯口把中的五線譜打開洞門	
觀看十字軍之棺槨	5
打倒衛門者	
騙過衛門者	
打倒士兵 A	
打倒士兵 B	
打倒士兵 C	
打倒士兵 D	
打倒士兵 E	
打倒士兵 F	
打倒士兵 G	
打倒士兵 H	10
打倒士兵 I	
打倒士兵 K	
騙過士兵 A	
騙過士兵 B	
騙過士兵 C	
騙過士兵 D	
騙過士兵 E	
騙過士兵 F	8
騙過士兵 G	8
騙過士兵 H	
騙過士兵 I	8
騙過士兵 J	15
騙過士兵 K	
打開保險櫃	10
將半個金手鐲	2
將金手鐲和線在磚上而登上塔	5
打開 Henry 房間的鎖	5
將偽造之聖杯日記交給德軍軍令	30
掙脫椅上的繩索	15
救走 Henry 而不遭堡中士兵發現	25
行為	得分
希特勒在羊頭物自傳上簽名	2
讓希特勒簽署通行證	40
打希特勒一拳	10



行為	得分
打倒飛機上的德軍兵	10
在飛機迴轉前迅速離開	5
毀去短波收音機而不被發現	5
打下六架德國飛機 (只限第一次)	
打下十架德國飛機 (只限第一次)	
打下十八架德國飛機 (只限第一次)	
騙過 1 號哨兵	5
騙過 2 號哨兵	5
騙過 3 號哨兵	5
騙過 4 號哨兵	5
騙過 5 號哨兵	5
騙過 6 號哨兵	5
騙過 7 號哨兵	5
騙過 8 號哨兵	5
打倒 1 號哨兵	4

行為	得分
打倒 3 號哨兵	4
打倒 4 號哨兵	
打倒 5 號哨兵	4
打倒 6 號哨兵	
打倒 7 號哨兵	4
打倒 8 號哨兵	4
通過聖杯考驗中的第一關	20
通過聖杯考驗中的第二關	20
通過聖杯考驗中的第三關	20
讓聖杯治癒 Henry	30
將聖杯留在袋縫中	50
將聖杯自袋縫中取出而交還	75
聖杯武士	
在 Elsa 之前拾起聖杯，交還	100
聖杯武士	
總計	800 分



國王傳奇

天品騎士

提示

國度來看，均極易上手，奇怪的是至今尚未有完全攻略問世。推測原因，大概 RPG 的衆高手皆身陷魔法門，一時不得妄然脫身也。既然劍中無大將，咱可得披掛上陣充作先鋒了。經是數月的努力，戰績還算差強人意。茲將遊戲重點及地圖提示如后，以雪諸位，並期盼能人異士的完全攻略快點出現。

遊戲基本常識

- 1 在森林 (The Dark Forest) 的獵人茅屋 (The Woodsman's Hut) 中，你可以找到一把匕首 (Dagger)。它可當作投射武器使用，不過每次擲出後必須尋回，蠻容易遺失的。
- 2 在南克威爾 (Lankwell) 城中，你可以花 95 塊金幣買到一把擲出後自動飛回的魔斧 (Magic Axe)。這可是戰鬥必備之物。
- 3 只有半獸人 (Orcs) 及穿長袍的盜賊 (Robed Thieves) 才攜帶藥劑、靴鞋、錢及食物。儘可能宰掉它們以得其物品。
- 4 由於骷髏人 (Skeleton) 及鬼魂 (Ghost) 戰力極強又身無分文，要取諸位對其 敬而遠之。

- 5 切莫破壞城鎮中的善良百姓 (Civilians)。因為他們可能在往後的旅程中給予你莫大的協助。
- 6 隨著情節的進展，衆多怪物 (Monsters) 開始肆虐各大城鎮，諸位得為維護正義公理而戰。依筆者的戰鬥經驗，最慘烈的一場大戰，係發生在安哥神廟 (Temple of Angor)。建議玩家們避開身穿白袍的修士 (Monks in White) 以明哲保身。如果大難不死，你可以得到相當多的藥劑及卷軸。

旅行基本常識

- 1 前往萊拉 (Treela) 城的旅店 (Tavern)，在那裏你可以花 75 塊金幣買到一雙飛毛靴 (Boots of Speed)，使你的行走速度增加一倍。
- 2 在勒蒙西 (Ofybmuncyi) 樓下的櫃子上，有一份傳送卷軸 (Scroll of Transportation)，可將你傳

- 3 消滅羅查 (Lyche) 之後，可自他的王座上取得施展隱身術的藥劑 (Potion of Blinking)。喝下該藥劑，除非你撞倒障礙物或藥劑效力消失，否則神出鬼沒，令敵人防不勝防。
- 4 不要徘徊留連在城鎮小徑上。那樣對完成遊戲毫無幫助。
- 5 介於漢普頓 (Hampton) 及葛列斯托 (Ganestor) 之間的沙漠，相當酷熱，不是個能長久逗留及穿越之地。
- 6 旅行途中，必須經過森林時，不要擔心會迷失方向。因為林中小路大多筆直而沒有分叉，所以不致有迷路的困擾。
- 7 當遊戲有所進展時，記得在旅店過夜以儲存進度。
- 8 如果失去維持生命的必備物品抑或遭怪物圍擊，斷無倖存之希望，那就重新開機，可別作困獸之鬥。
- 9 食物須定期採購。特別是在長途旅行之前。

藥劑 (Potions)

- 1 綠色：可治療所有傷害。
- 2 藍色：可治療部分傷害。
- 3 紅色：可恢復生命值。

PLANES OF LORRAINE

攻略

1 在旅店登精靈後下樓，於西南角落可遇到修道院院長（The Prior）。對他說：「是的（Yes）」並詢問預言之石之事。

2 在旅店櫃台添足食物後，從城鎮北方出發進入黑森林，不久便可找到獵人的茅屋。詢問獵人們有關半獸人及其巢穴（Camp）的事情。

3 在黑森林中，沿小路往前走便會經過一處小湖泊。於此處轉北前進，即可發現一條奔馳過森林的野獸足跡（Trail）。循此足跡走去，便可找到半獸人的巢穴。將他們除掉滅絕後，可得到藏有預言之石的甕（Urn）。

4 奪回預言之石後，快步回到艾拉爾旅店。將該物交給修道院院長。為了報答你的大恩大德，他會給你賞金並帶你去謁見城主（The Regent in the Castle）。

五、前往黑森林（The Black Forest）

1 從黑森林的入口處進入黑森林。途中若想休息或添購食物，可在最後希望旅店（The Last Hope Inn）投宿一夜，買足乾糧。該店位於連接艾拉爾及漢普頓之間的小路旁，諸位玩家依地圖尋找，不難找到。到達葛列斯托後，請前往旅店西方的一座狹長型建築物（The long thin building）。進去後，試着和農奴（The serf）聊天並詢問他有關秘密通道（The Secret Way）之事。他會叫你去詢問巴敦（Barton）。

巴敦的房子在旅店的南方。進去後問他有關秘密通道及地道（Tunnel）之事。起初他不理睬你，沒有關係，帶他去旅店哈兩杯，保證他對你推心置腹。屆時你再詢問他進

入葛列斯托城之秘密入口一事，他會知無不言、言無不盡。

4 告別巴敦後，順着櫃台後方的樓梯往下走，便可進入地道東北角的一個房間。試着掀動房內北面牆上的拉桿（Lever）以打開覆蓋着秘密樓梯的地板。

5 沿著秘密樓梯走去，可到地道的西北角。途中要避免與守衛（Guards）發生衝突，因為此時和他們大戰無濟於事且會打草驚蛇。到達西北角後，選擇東側角落的樓梯往上走，便可到達地面。往西行去，便可找到藏有真預言之石的房間。

6 為了驗證真預言之石的真偽，可詢問它有關高軌國王（The High King）之事。

7 取得真預言之石後，沿秘密通道返回旅店。此物你暫且懷帶着，不必還給艾拉爾城主。

六、前往黑森林的刺客（The Assassin）

1 在旅店中，詢問市井無賴（Thug）有關刺客之軼事。

2 旅店西方有棟茅屋（Hut），進去詢問農奴有關黑亞希地（Black Asp）之事。

3 依照手冊附贈的地圖指示，橫越過南境或南方河渡上的小橋，便可找到一棟茅舍（Hovel）。進去後詢問主人有關高軌國王之事。他在敘述完自己的事蹟之後，會給你一份卷軸，叫你交給海德利克（Heidric）。拿到卷軸後，前往葛列斯托的旅舍。

七、逮捕間諜（Catching the Spy）

1 沿着旅店地下室的秘密通道，前往葛列斯托城堡，途中儘量躲開守衛的耳目。

2 在城堡頂樓（Top Floor），你可找到海德利克。將卷軸交給他，他

會告訴你如何進入城堡。

3 可自前門（The front Gate）離

開城堡，不必再經由地下通道。

4 回到旅店後，向店主詢問線索，然後再前往巴敦的茅舍，請教他有關潛伏（Sneaking）的技巧。

5 在聆聽巴敦面授機宜之後，稍稍養精蓄銳。等夜幕來臨，即刻動身前往城堡。先在城堡外圍閒逛，不久你會發現一位鬼鬼祟祟、行跡可疑的守衛。走上前去詢問他間諜之事。此時他知事跡敗露，便要殺你滅口，你必須將他解決掉並劫奪他身上的名冊（Note）。料理完畢後，攜帶該物去見海德利克。他在龍心大悅之下，會交給你另一項任務。

八、前往黑森林的刺客（The Assassin）

1 前往漢普頓，然後進入旅店北方山脈旁的軍營（Hut）。詢問公爵（The Duke）有關觸犯軍法的事情。

2 前往位於城鎮東方的幻影之島（Shadowpeak），此地可沿著山脈邊緣加以尋找。到達當地後，殺掉其守衛可得到一把綠色鑰匙。使用此鑰匙打開囚禁著王子的牢籠。他會跟你談及皇家法師（Royal Wizard）艾拉爾（Iral）的事情。

九、前往黑森林的刺客（The Assassin）

1 參照遊戲地圖，橫越過沙漠北方的小橋後進入魔法森林（The Enchanted Forest）。

2 在林中閒逛，直到接近獵人木屋（The Hunter's Cabin）及另一座小橋為止。走過小橋，你便可發現巫師的塔樓。

3 進入塔樓後，拾級而上學習如何使用聖水（Holy Water）殺死巫童（Lyche）。

4 出塔樓後一路向南，前往介於艾拉爾及漢普頓路途中站的最後希望旅店。

5 進入旅店後，有一個人正在談論



塘的事情，詢問他有關神殿、聖水及聖水等事。他會叫你去東施（Rhyder）去找法拉爾·凱泰（Friar Kaine）。

- 他住在該地旅店北方的小屋。找到後，詢問他聖水之事，花50塊金幣買下。

參照遊戲地圖，前往沙漠中的廢墟，然後進入位於瓦礫堆（Rubble）中的大門。接著參考本文附圖——沙漠廢墟圖（The Desert Ruins Map），按照其所標示的數字順序走過地板上的藍色路板（Blue Plates on the Floor）。

- 通過險境後，向聖水灑聖水。消滅他以後可得到其身上的藥劑。然後離開此地，去找艾瑪爾醫師。

艾瑪爾醫師（The Blasted Saint）

- 艾瑪爾醫師在沙漠中（沙漠黃金聖水 Medallion）及開鑿地（The Chime of Opening）的事情之後，會給你一把鑰匙，叫你前往弟兄異域。
- 弟兄異域係位於連接艾瑪爾及南光東目的三叉路交點上，是一座巨型的火山口。
- 使用艾瑪爾給你的鑰匙打開火山口中央的大門。然後參照文後所附的弟兄異域地圖，走過壓力路板（Pressure Plates），到達置放開鑿地的地區。
- 拾取開鑿地後，前往崔拉（Treela）並在該地旅店投宿一夜以儲存遊戲進度。

崔拉（Treela）及崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

崔拉旅店（Treela Inn）

（以下位置可參照沙漠廢墟圖）

- 避開殿門外的修士。進入神殿後奔向北牆（The North Wall）。沿途可使用卷軸延緩其襲人的過程速度。

- 拾級直上頂樓並拿掉身穿藍袍的修

- 沿著樓梯下樓，並使用白色鑰匙打開牢籠，釋放囚犯。

- 當該囚犯詢問你是否為了神殿掌教（The Grey Abbot）一事而來時，回答「是的」。他在興奮之餘，會告訴你如何方能消滅此人。



士後，他會遺落一把白色鑰匙。拾取此物後，朝原路奔下樓去，直抵前門。

- 走到前門時，轉身向西進入一房間。在房間北邊牆上尋找隱藏著的拉桿（The Hidden Lever）。找到後，使用白色鑰匙，沿著樓梯上頂樓。

- 除該囚犯詢問後，沿著樓梯前往頂樓的臥房。走近床邊，在鑰入命令後可得到神球（Sphere）。

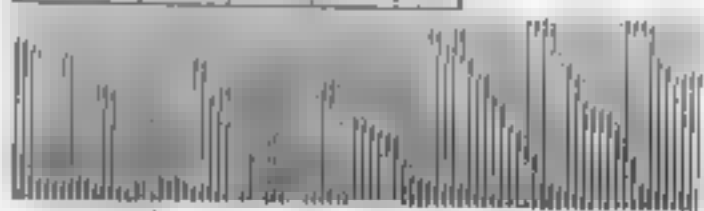
- 接著下樓朝右走，不久可看到矗立在王位旁的邪惡牧師（The Evil Cleric）。使用神球消滅他及神殿掌教之後，黃金徽章即會出現，取得該物後，本遊戲即大功告成。會



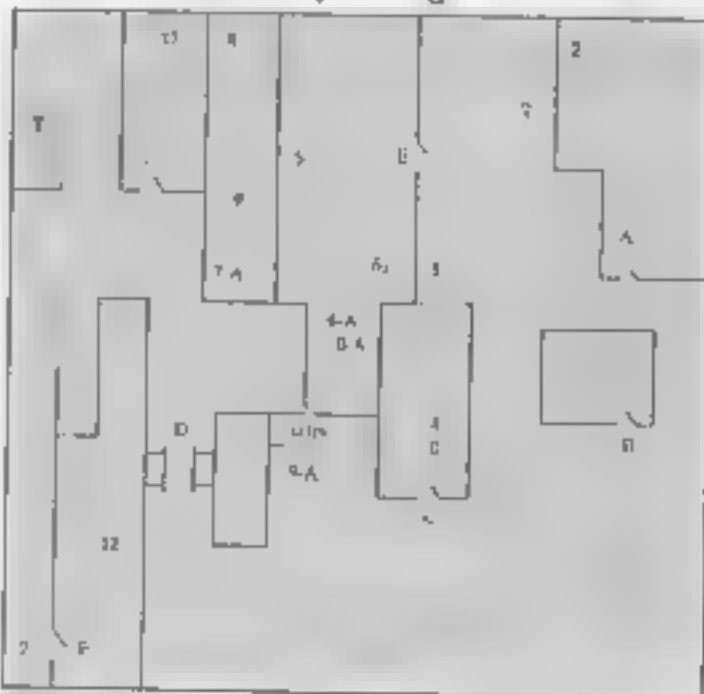
請按照數字順序前進，並依其上的說明開閉大門及收放橋樑。

- 1 打開 A 門
- 2 打開 B 門
- 3 打開 C 門
- 4 放下 D 處的橋樑
- 5 傳送至 5-A
- 6 打開 E 門及 F 門

- 7 傳送至 7-A
- 8 打開 G 門
- 9 收起 H 處的橋樑及放下 I 處的橋樑
- 10 放下 H 處的橋樑及收起 J 處的橋樑
- 11 放下 J 處的橋樑
- 12 打開 K 門
- 13 壓盡
- 14 傳送至樓梯、stairs、
- T 陷阱
- X 關閉門



The Blasted Spot Dungeon



- 11 放下 D 處的橋樑
- 12 打開 G 門
- 13 將盡數 (若取得開鑰後，橋樑消失，則依序前往傳送點 7、9，即可離開此地)
- T 陷阱

- 1 打開 A 門
- 2 打開 B 門
- 3 打開 C 門
- 4 傳送至 4-A

- 5 收起 D 處的橋樑及打開 E 門
- 6 放下 D 處的橋樑
- 7 傳送至 7-A
- 8 收起 D 處的橋樑及打開 F 門
- 9 傳送至 9-A
- 10 傳送至 10-A



反略



入大陸東北角落的鐵馬之林 (Grime-wood)，就再也沒有人看見他出來過。

赫姆塞斯墓 (Hemsath's Tomb) 內佈置著迷宮，除了有座金像，還有些骨頭 (bone)，可別忘了「併帶走」。

你還必須去救出馬里威 (Marheim) 的公主。不僅僅為了公義，也為了她將帶引你接近另一座金像。

在故事中，總共有兩種交通工具——

天上飛的大鵬和海裡游的海龜。徒步走路最慢，而且受地形阻礙相當大。最快的移動方式是利用巨石牌的傳送系統。但是你得先擁有藍寶石才行，

而且它的傳送順序時而會略有改變。

海龜的活動範圍侷限在寬廣的海域，你必須在海邊更動吹響海螺才能召來海龜。海螺就放在大陸東方的曉星塔裡。

大鵬就住在大陸西海沿海的大鵬島上。要想駕馭大鵬，得先拿到是女巫手中的金套索。是女巫就藏身在鐵馬之林中。雖然在天上飛的大鵬口上任意飛越任何地點，卻只能降落在原上。而且當你下了大鵬之後，牠還會跟在你屁股後頭亂逛，在某些時候要特別記住這一點。

好像還忘了什麼，噢！對了，末日之聖佈有障壁，必須持有水晶片才能通過，水晶片在墳場幽魂的手中，而它似乎正在尋找些什麼。

最後一點，也是我特別叮囑你們兄弟的一件事，如果在他們之中有人不幸身亡，其他人除了要處理他的遺志外，更不要忘了去找他的遺骨。這不但為了骨肉親情，時也可以順便收回有用的物件。不要忘記，你們兄弟的遺骨，可是會再會。

我是風水老人，風水老人就是我。不要嫌我講話囉哩囉嗦，想當初不知道有多少高徒出自我這個名師的門下，下場等閒的芝麻小事我才懶得管呢。要不是公義為先。

好啦，廢話少說。前些日子有人懸賞重金五千錢，徵求在仙境故事中，英勇兄弟的神勇事蹟（聽說有點像軟體世界特派記者慣用的手法）。我知道了這個消息後，原本打算直接公布出來；可是三兄弟長年在外，一時倒也找不到合適人選來說明往事，恰巧不久正逢他們兄弟一年一度的聚會日期，整個故事還是先留到那時再公布好了。

現在我先介紹一下他們兄弟的近況，待會再告訴你仙境裡的傳言。老人在我的指引下，成功地挽救了整個大陸，現在他正乘坐天鵬到遙遠的東方探險，老現在是販賣秘密寶物的旅行商人。據他估計，老大在上回任務中得到的各種秘寶，起碼還能夠讓他大賺數年。老么最後決定退隱大鵬的腳步，當個冒險家。不過聽步也還是常常搭尋龍去找三女可大。

記得在護身符被偷走的那晚，我正計畫打破第一千七百一十一個水晶盤。所以印象非常深刻。一個人物的邪惡巫師在中夜進村帶走了護身符，他想藉護身符的力量使他擁有足以統治宇宙的法力。不幸的是，我曾經發誓永遠不再去碰那護身符。因為在另一次的夢中，大鵬被它吸去我積了六甲子的功力。於是到村裡找來了兄弟，告知事情原委的來龍去脈，再加上他們也想要報復，於是仙境故事從此展開一連串高潮。

逆平歸自從偷走護身符後，一直隱身在末日之聖 Doom 練功，城外岩壁編佈，必須持有神聖玫瑰才能安然通過。可是神聖玫瑰據說藏在沙漠裡某座秘密城市中，而且必須持有至少五座金像 (Gold Statue)，才能進入城市。

至於金像的下落，真是眾說紛紜。據我所知，大陸北方至舞島上的善良巫女擁有一座金像。位於大陸東南角落的海角 (Seahold)，那兒也有座金像放在屋內，傳聞先前有位勇

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



尋寶
幽城寶藏

HILLSFAR

(II)

行俠仗義

本著一身俠骨滿腔熱血，夢想成為戰士，打遍天下……噫，是打抱不平。先前當傭賊也有個好處，比如說現在我就知道新進戰士的報名處在城堡裡上方偏左的戰士中心，不過也不能太冒失地闖進去。

終於找到報名處了。

到了位置，興沖沖的進入了戰士中心的大門。人呢？這裡的中心負責人外務可真多，居然不在中心留守。古人有句話說：「一皮天下無難事」，現在要充分發揮「皮蛋」精神，直到追問N次之後，負責人終於出現了：「你好，我是本中心的負責人 Caratacus。很高興見到你這麼有心想要成為戰士的人，但是你得先到射擊場去展現一下你的實力。」

打靶？小意思。

在射擊場的表現當然是再N次地技壓群雄。Tanna 告訴我可以回中心去了，他會把我的神射技告訴 Caratacus。那我當然是回中心去囉。

回到中心，Caratacus 還要考驗一下我的實戰經驗，要我到競技場去挑戰。不過他這話說得也對，要是一上戰場就被殺得丟盔棄甲，那還能稱得上是個戰士嗎？

到了競技場一樣是所向披靡，因為我早已經研究過每個對手的攻擊習性特徵，知己知彼當然百戰百勝。在連勝幾場後，他們要我回中心去。心想在這裡也玩夠了，回去也好。

回到中心，證明已經擁有戰士般勇猛精神的事實已為所有在座者認可，不過還是交了150金幣才讓我加入。隨後又交付了一個任務，原來有位

叫聲客

被謀殺的戰友埋在公墓，偏偏他身上帶著本中心的重要文件，所以他們希望我去收回這份文件。向死人要東西？我怎麼會遇上這種事？！

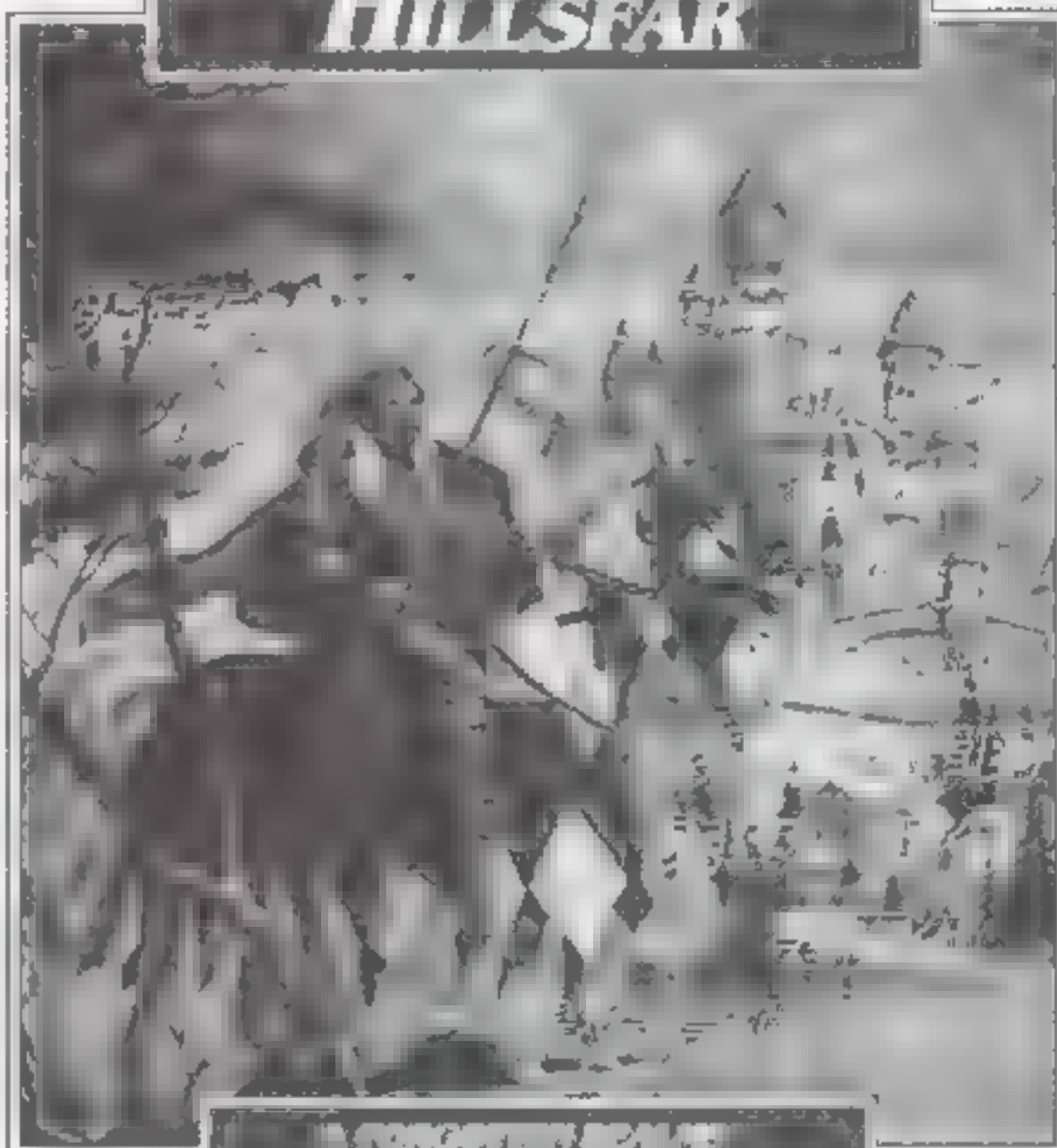
在路上遇到了個賊要求入夥，並且要求往後所發現的錢財都要分他一半。想想少了個賊也不太方便，因為以前那套工風早就在改行的時候被迫拋回了，於是答應了他的要求。來到墓地 (Cemetery)

，也找到了戰友當時身上的遺物，卻不見那文件的踪影，看來是被當成謀殺案的證物，移送到了監獄去了。

在監獄找到了文件，看看封口上的蠟封還沒有被破壞，應該是還沒有人拆開來讀過，這下子 Caratacus 那夥人可以放心了。

交回文件換來一袋酬金，不知道是因為君子之交淡如水，還是因為他的生性冷漠，一點激勵的話也沒說，似乎是等著看我的表現。

後來聽說群眾正聚集在城堡門口議論著昨夜發生的竊案，Caratacus



掃了我一眼，（不是我，我已經改行了）要我到城堡門口打探端倪，並且將小偷逮捕歸案。

正當準備走出中心，忽然一閃閃出三道人影。仔細定睛一看，原來是阿哥、大貴和小玉也到海爾斯法來了，我們便相約共同破此罪案。

一同來到城堡門口，正巧碰到一位婦人和她朋友的談話，得知公主的童伴 Jared Jymn 殺死了公主的隨身侍衛，並且偷走了珠寶。今天要在公墓舉行那名侍衛的葬禮。另外有人親眼看見他跑進風高酒館。我們決定分頭進行，大貴和我去風高酒館，小玉和阿哥去墓地查探。

我和大貴進到風高酒館，有個肥碩大漢好像是喝多了酒，口齒不清的喊著：「真搞不懂那些紅色兵為什麼要包圍這裡？像 Jared 這樣小人只配關到下水道去。」雖然是醉話，不過聽來也蠻合理的。

就在這時小玉進來了，原來他在

阿哥在公墓遇到了一位漂亮少女躲在暗處哭泣，（女鬼？別扯了。）她抬頭瞥了一眼，隨即幽怨的說曾經久聞阿哥和小玉的大名，不知道他們是否願意幫助他？小玉為了告訴我們這個發現就先離開了。

看來阿哥已經有了眉目，我們也趕緊到下水道勘察，卻遇到名乞丐求我們救他出去，基於俠義中人的惻隱之心答應了他。他懷著感激的心情告訴我們 Jared 到競技場博命去了。帶著乞丐走出下水道，又趕往競技場。

這次讓小玉下場表現一下，勵勵的打敗對手，又得知 Jared 已經到戰士之星。別的不說，一行三人又出城前往戰士之星。

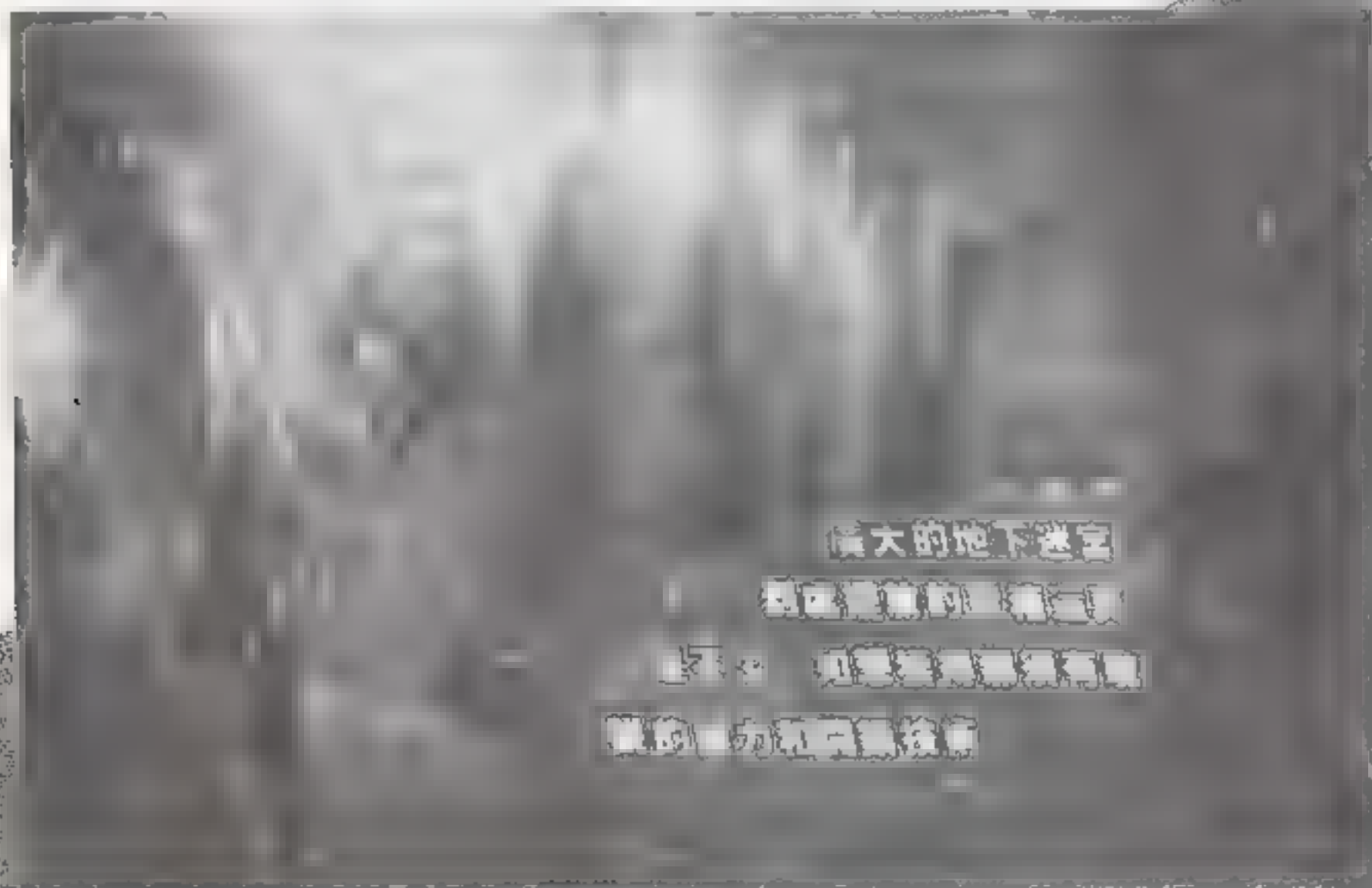
到了戰士之星沒找著 Jared，倒是發現了張通緝 Jared 的海報，大貴註意到末尾寫著，國王的高爾聖師 Mordak 提供 7000 金幣要賞 Jared 的行踪，知情的人可以到戰士中

心回報。我們決定再回酒館打探消息。

到了酒館也是議論紛紛，各式各樣的馬路消息漫天亂飛，塞了點小費給風高酒館的老板娘，她偷偷地對我們說，「城裡城外搜翻了天就是找不到 Jared，現在就只差鬼屋沒去搜過了。」鬼屋？希望這一天不要撞見鬼。

果然在鬼屋的祕室找到 Jared。他極力辯稱是被 Mordak 陷害，還要我們幫他到城郊酒館去傳話給公主。我們答應幫他跑這一趟，不過還是讓大貴先回中心告訴 Caratacus 一聲，也好先準備一下，免得萬一……

到了城郊酒館，老板娘問我們有沒有 Jared Jymn 的消息，正巧阿哥這時候也進來了。小玉和我先是七嘴八舌的把我們的發現告訴老板娘，接著阿哥也把他的際遇說了出來。



廣大的地下迷宮

到處都是陷阱和敵人

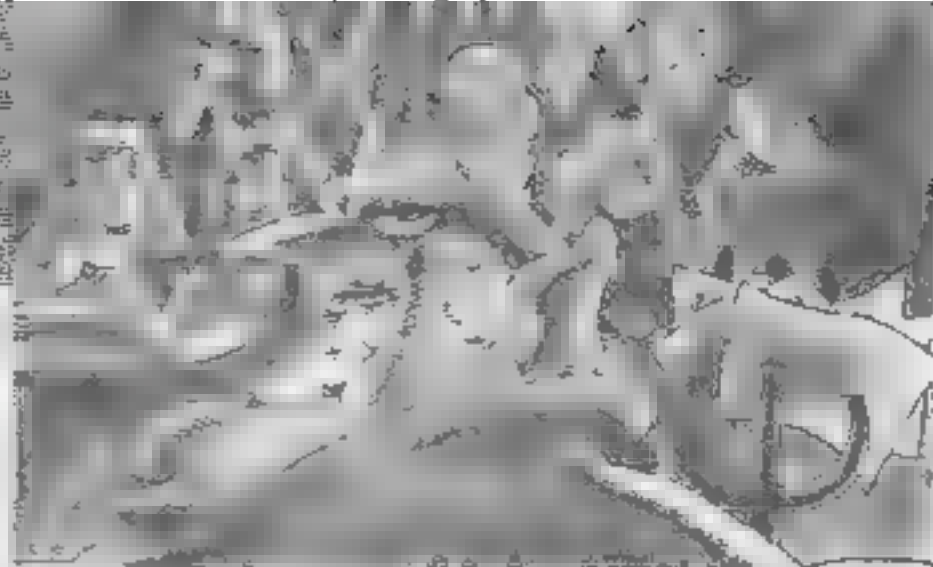
小心！小心！小心！小心！

小心！小心！小心！小心！

補幽城電戰充

欲進行搜尋

(Search)必須按空白鍵
(Space Bar)



阿奇和小五先前遇到的那個美少女原來就是公主。她對阿奇說「我國王 Maalthur 的女兒。Jared 是我的好朋友，我知道他絕對沒有犯罪。父王到精靈森林 (Elven forest) 狩獵去了，一定是父王的上司一巫師 Mordak 趁機搞鬼！Jared 和我從小就在破船 (shipwreck) 附近玩耍，為要找到足夠證據洗刷他的罪名，請你到破船酒館來。」

阿奇專程趕往破船，在那裡找到一封給 Jared 的信。信上的地址：破船大酒館。

在破船大酒館有人議論著城裡那件竊案是 Jared 幹的，還有人說以前看到他任馬士之屋去了。

然後在馬士之屋，老薩士告訴阿奇，公主要他轉告阿奇，Jared 現在在鬼屋。

阿奇在鬼屋也找到了 Jared，那時我們應該已經離開。他說他看 Mordak 偷了公主的珠寶，跑去告訴公主，卻失手打昏了公主的隨身侍衛，沒想到侍衛一頭撞上了裝飾瓶，死了。Mordak 想必知道偷珠寶不被人發覺，所以帶著珠寶溜掉，還大聲喊說 Jared 偷走珠寶並殺了侍衛滅口。在慌亂中，他跑了。如今只有找出 Mordak 藏珠寶的所在，才能在 Maalthur 王回來以後舉發 Mordak，洗清他的冤屈。珠寶很可能被藏在魔法塔中的密室裡。

阿奇到了魔法塔，果然在密室裡找到了公主的珠寶，這下子巫師 Mordak 再也無法掩飾了。接下來就長酒館和我們會合。

老薩士聽完就要我們先出城到馬場避避風頭，搞不好 Mordak 會殺人滅口。至於事情的真相他會轉告給公主知道。

在馬場聽馬場主人說國王

Maalthur 回來後，揭穿了他的顧問 Mordak 行竊，又誣指 Jared Jymn 的罪行。現在奧士中心正舉實證人挺身作證。我和小五、阿奇相約決定返城作證。

回到原中心向 Caratacus 回報，他讚賞我們挺身指證 Mordak 犯罪的義行。由於破了這件案中案，我們在國內各處都將受到歡迎，並致贈 10000 金幣表彰我們英勇的事蹟。

突然，有重大事件發生了！Caratacus 出動全中心的人員，並要求我們在這非常的時刻，充分發揮互助的精神。原來我們的戰友 Hector Sama 的女兒被綁架了，可是歹徒並未提出贖金的要求，因此我們懷疑歹徒的動機。中心向 Hector 保證將全力以赴，並確定 Hector 住在進城後右轉第一個門，他的女兒名叫 Ariana。如今首先要找回 Ariana 或是設法打探出有關她的任何消息，希望能有助於大家的搜尋任務。Caratacus 要我一有發現就回來報備，他順便把大家的發現告訴我，並且要我先去找 Hector 談一下，到他家門口去看看有沒有線索。

到了指定的地點，正在檢查 Hector 家的門口，他及時應門出來，看起來像是好幾天沒睡的樣子。我決定只提出簡短的問題，當問及他最後一次看見他女兒是在什麼時候，他說：「前天她上母親墳前獻花。沒著沒著又哭了起來。我勸他暫放寬心，我們一定會盡全力追查，要他先休息一下。在他睡過之後便趕往公墓。」

在公墓裡 Ariana 母親的墳上找到了一張描繪城外大樹林 (Big Tree) 的簡略地圖，難道她被帶往大樹林去了？

在大樹林赫然發現戰友 Charlie 躺在地上，只聽得他說：「我已經，

幾乎遠到他...用投石器，問 Tanna...」就死了，他的致命傷口是在頭上。遲來一步，得再加快腳步才行。

在射擊場玩了幾回，Tanna 又出來了。我問他可知道有什麼人是使用投石器的好手，他說海爾斯法城內投石器好手多的是。我一聽就傻了，還是回去向 Caratacus 回報 Charlie 不幸身亡的消息，順便看看其他人有沒有什麼進展。

Caratacus 聽了就直接搖頭，後來停了一會，似乎正在追悼 Charlie。他說：「由於劫持 Ariana 的歹徒並未要求贖金，我們懷疑是不是仇家來報復。」

但是 Hector 想不出他和誰結過仇，除了競技場裡的 Smasher。Hector 曾經在場上被打敗過她，可是她以前曾被打敗過呀（起碼她就敗給我 N 次了。）應該不會因此而仇恨才對。看來只有到競技場調查了。

又在競技場獲得幾次勝利，終於找到了 Smasher。我問牠會很介意被打敗嗎，牠說勝負乃是兵家常事，不過牠聽說有個人因為牠和 Hector 那場比試而輸得很慘。事情是這樣的：因為牠更早以前曾經打敗過 Hector，所以那一仗預期牠會勝利的呀聲也就更為高漲。記得在酒館中曾聽說有人押上全部家當來賭牠會贏。結果牠輸了；他破產了。會不會是那個人心有不甘...？

在酒館得到消息說破產的那傢伙正是 Frankan Smith，他原本在醫療商店工作。移到醫療商店去了。

當我向醫療店主問起 Franklin Smith 的時候，他說：「噢，Smith 那個傢伙，成天腦子裡老是在想如何快速致富，不過後來卻什麼都賠進去了。他拒絕接受我的幫助，揚言



將來採取行動來報復，然後就辭職不幹了。後來曾經在馬場看過他一次，臉色難看極了。他又朝北而去，或許要去探礦石場。」這傢伙越來越可疑了。

在探礦石場沒看見 Smith 的影子，卻找到了 Arlana 頭戴的小帽。沒錯，一定是他劫走了 Hector 的女



兒。趕快回去告訴 Caratacus，好讓大夥佈下天羅地網來抓他。

沒想到 Caratacus 遲疑了一下說：「我知道 Smith 這個人，還是

有些不對，他一定是想幹些賺得比勒索贖金更多的勾當。要是知道他想幹什麼就好了，我們可以就此設法逮到他。不論如何，你還是出去跑跑吧！」我想，現在該到酒館喝一杯酒壓壓火氣。

反正閒著也是閒著，偶爾放鬆自己，聽聽三姑六婆的雞門陣……什麼？因為近來拐人賣人口的歹徒猖獗，所

以 Maalthur 加派了紅色兵巡查？！據說還是被賣到外地去，尤其是健康又年輕的人民。這個也可疑，該回去報告一下。

Caratacus 在得悉拐賣人口的事件以後說：「嗯！或許該出城去找一找。（早就想到的。）我親自調查東邊的海岸線，其他人去查北邊和南邊。至於你，希望能麻煩你到西邊的廢城（ruins）去觀察看看。不論結果

如何都回到此地集合。看到這次活氣這麼禮貌的份上，也就出城西去。

發現了一個人正在熟睡當中，旁邊還有

個被綁住的小女孩在奮力掙扎。打抱不平是我輩俠義中人的本色，當下便解開小女孩的束縛，輕而易舉地將那個人捆成一團。小女孩告訴我她叫 Arlana！？陪著她無畏處，終於找到了她。她還吵著要找爸爸。我告訴她不要急，然後帶著那個一想必是 Smith 回戰士中心。

回到中心結果看到 Caratacus 渾身上下都是刀傷、淤血。我問他怎麼了？他說這些是和一群鬥鬥留下來的記號，不過他們已經供認拐賣人口的罪行，還有艘船藏在一側隱蔽的小海灣。接著問我「你那邊怎麼樣了？」

我把躲在我背後的 Arlana 拉了出來，再說明所有的經過情形。隨後有位戰友帶 Arlana 回家，另一位戰友則押 Franklin Smith 去見城中守衛。「沒有你的協助，我們絕對沒有辦法如此圓滿的結束；你的努力值回 25000 金幣的報酬。」

「憑我如金戒指的力量如我所願，擱置你的 HP。」奇怪，他怎麼也有如意戒指？不曉得是不是有地方在賣。接著他將寶劍平放在我左肩（嚇了一跳，還以為要我腦袋。）隨即感到一陣耀眼的光芒籠罩全身，原來是授封儀式。後來他又對我提到每月和銀聖草，以及提希頓的冒險。不知道這其中有沒有什麼玄機？不過，我還沒玩夠。☆

一密碼翻成圖——明文。對個角色扮演遊戲來講，出這種字謎簡直是找碴最討厭的還有時間限制，好在 PCAT 鍵盤上的 [Pause] 鍵可以暫停程式，筆者就用這點便利才解出密碼，否則又不知要多久才能提供解答。

在完成最後任務之後，還有一些謎團尚待解決，例如紅、綠、黃三色訊息就解不出來，希望讀者來稿以解謎題——於城區地，或 民為建等語

處，就加以省略，若要進入（上承右頁）探查，只要注意屬性，職業限制即可。

魔法門 II 完全攻略到此終於告一段落，感謝讀者的支持，老樹的仁慈，和林宏

統題：Preamble
解答：txaburea

PS 譯者並未進入遊戲世界

Ua, cwa taplea ps Caxxb, gh pxmax cp
spxn b npxa taxsayc khgph, ajcbregjw
ikjcgys, ghjksa mpna;cgj cxbhokgegcj,
Txpigma spx cwa ypnnp masahja……

We, the people of Terra, in order to
form a more perfect Union, establish
Justice, insure domestic tranquility,
Provide for the common defense

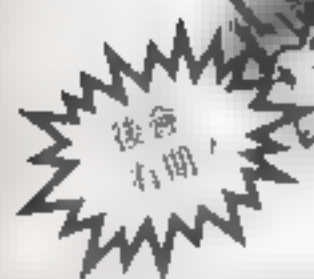
魔法門II



Might Magic II



敬請期待
Terra
CWA



各位親愛的讀者和玩家
·大家好：

承蒙大家這半年來的支持與愛護得使魔法門II能圓滿閉幕！

黃智誠

·就大膽的假定 Te??? 就是 Terra
X→r, b→a 就這樣根據文法規則
與英文習慣歸納出解譯表，而將圖

———(支持遊戲)———

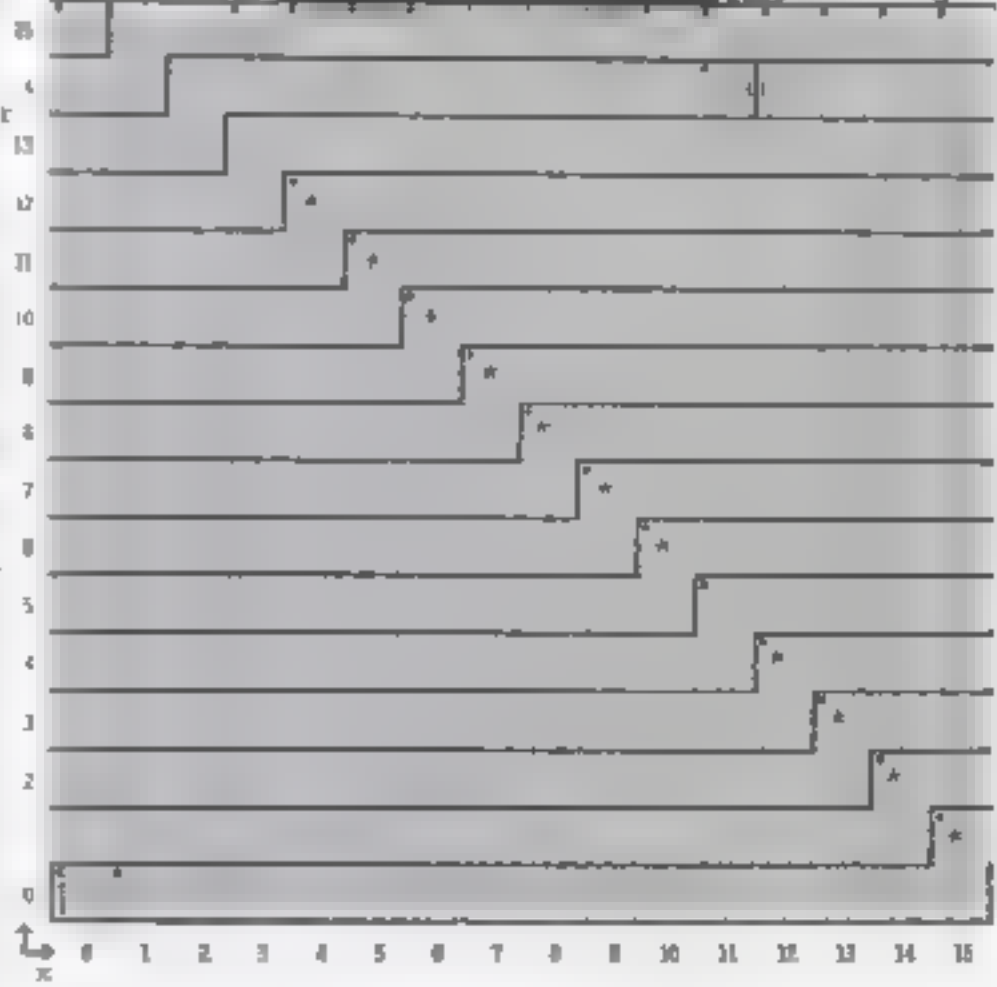
辭別國王後，先去裝備店打點
切補給，再施展所有的保護性法
術。接下來進入位於 C2-X10
，Y7 的最後地下城。這是一個很長
的通道，在每個轉彎之處都有怪物把
守。要衝到最後，至少要打十五群怪
物。最後，在 X11，Y14 的門前有一
群惡魔之王向你挑戰，千萬不要接受
(選 N)，筆者保證絕對打不過。這
當然不包括使用 Game Buster 或
Petoola 修改。再一直往前衝，經過
Lv 遊戲器後，到達終點。雪爾頓和四
大元素生物守在控制室之前，解決掉
後。整個隊伍被一條管子吸到一架奇
怪機器之前，機器警告著：「克朗將
撞向太陽，請輸入中斷碼」，輸入「
WAPE」。但輸入後卻出現一段訊息：
「我雪爾頓，泰拉 (Terra) 的
統治者，而克朗與瓦恩都是它的遠古
殖民地。我不能允許我的種族被低等
人類所糟蹋，因此設計了這個字謎，
當作一個測試。只要任何成為克朗代
表的生物解開這個謎，那將證明你們
值得生存下來。若失敗了，整個星球
將被太陽烈焰所吞沒了」

接下來就是三行密碼 (見圖一)
，但這只是其中一種組合，每次進入
最後地下城的密碼都會不同，但這只
是由同一篇文章所轉換而成 (見圖二)
。你只要找出相對的字母即可解碼。
他所給的是「Preamble」，你必須
將其轉譯成特殊碼。舉列來說，你先
在圖二中找出第一個字母 P，就是

People，再對照到圖一相同位置，
得到 tapies，很明顯的，P 對照 T
，我們就得到第一個轉譯碼「t」。
接下來找到 Terra，對照得 Caxxb
，得到第二個轉譯碼「X」。以此類
推，得到整個碼「txaborea」，全
部輸入再按 Enter 就可解救整個克朗
大陸。可獲得五千萬經驗點數，但那
是後話。

最後筆者要說明的是如何解這種
碼。其實並不難，只要把握英文的特
性，在一篇文章之中最常見的是 The,
of, from in on for
, to 等介系詞。
在這篇密碼之中共
有兩組相同的三個
字 CWA，我們假
定它是 THE (筆
者試了好幾組才試
出來的)，得知 C
→T, W→H, A→
E 將其代入 Caxxb
得到 Te???，
再根據 the A of
B 的文法得知 PS
代表 of (筆者為
了說明方便而找出
的規則)，而位於

B 位置到 Te??? 則得 = 龍 門 精門
? 是個名詞，在前
面我得知 Terra 是
五個名詞 (星球名)



圖一 = 龍 門 精門
= 取碼 = 土匪 = 神聖
* 注意：* 需將地圖，依序久放，依序使用
圖二 地圖密碼：X=20, Y=7
Last Dungeon 最後地下城
地址
1. 馬克西拉城 地址
2. 最後密碼



賽前指導

摩登原始人

CAVE MAN

文/謝宜勤
圖/張育仁

UGH-OLYMPICS

趣味大對抗

練習紀錄	
8呎	8秒
10呎	10秒
12呎	12秒
14呎	14秒
16呎	16秒
18呎	18秒
20呎	20秒

嗨 大家好 咱們又見面了 只不過這次是在西元前三萬五千年一級林匹克運動大會上見面。這不是二十世紀危機重重的戰場。在這裏除了比較刺激外(對著生命危險比賽),它級林匹克的宗旨還是和二十世紀的奧林匹克一樣,「為榮譽而賽」。筆者在這裏學了一個多禮拜,創下了下列紀錄:(圖一)

當然,這也是動翻說明書及筆者的努力才有這一番紀錄(說明書都快爛了),在此指點各位一、二。

不三不四,也許習慣使用鍵盤控制的人,或沒有搖桿,只能使用鍵盤的人,會說這句話。因為當你按著Enter鍵或空白鍵時,另一隻手不太可能相反時鐘方向依次按(動)向鍵吧!(除非你有第三隻手)所以折衷一下,按四個方向鍵就好了(上、下、左、右)。如何有好的成績?在你達到高速後,約二、三秒時放手,大概就有很好的成績了。由於你的另一半被你當鉛球般的投,已經非常反感了,再加上你的成績太差,她可是會氣的火冒三丈。反之成績好的話,她不但怒氣全消,舉起大牌指稱讚你,甚至還會高興的跳起來。





你看看，我們的 老祖宗也很調皮的



生火比賽 (Fire Making Competition)

生火是一個項目，應該算是最受看好的比賽。只要你能生火，你就能享受到烤熟的食物，而不是晒過的生肉乾。但整個比賽要注意的是，如何適當的吹氣與吸氣。依筆者經驗，當看到火花飄出時就開始猛吹氣，直到有一小撮煙冒出來時，就以吸氣半秒，吹氣也半秒的速度，反覆做就可以將火升起了。假使你認為左右摩擦很麻煩，教你一個方法：先用樹枝敲對手的頭（不管有沒有敲中），然後按著左右任何一鍵不放你會發現……



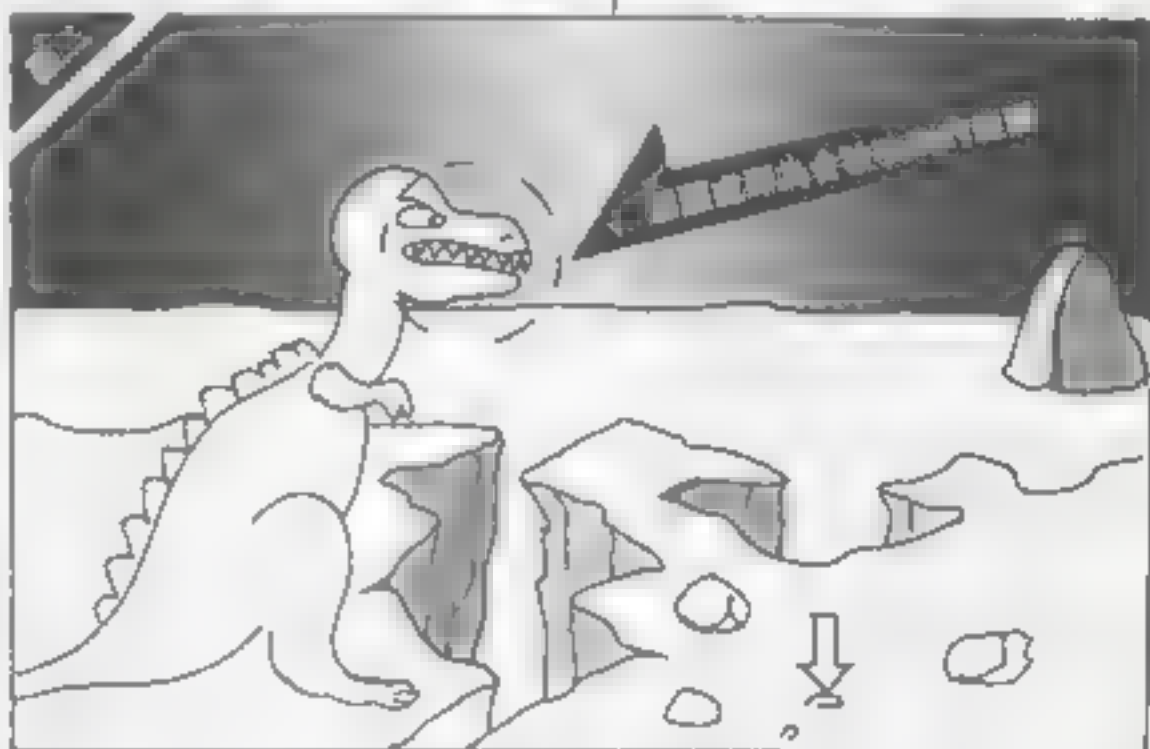
自然形成的壁壘 (Natural Barrier)

站在天然形成的壁壘上和對手對決，實是危險。這項比賽分成兩個階段，第一個階段是威嚇階段（Intimidation Phase）。在這階段必須以逆時鐘方向輪流按上下左右鍵，才能達到最大的威嚇效果，而不是老教頭所說「快速任意搖動搖桿」。至於打擊階段，私底下透露一個必殺絕招給你：一開始先打對手的膝蓋，逼使對手後退，接下來一直使用當頭棒喝的模式，嘿，他就會被你搞定。



老教頭說的話 (Old Teacher's Words)

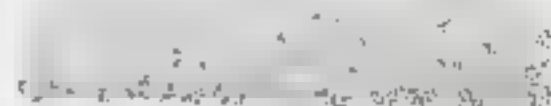
如老教頭說的，參加惡龍擲竿跳選手，必須為失敗付出最大的代價：更重要的是「跑得快，擲得準，放得對」。筆者曾經有連續五天的時間，



黑野馬追逐賽 (Saber Race)

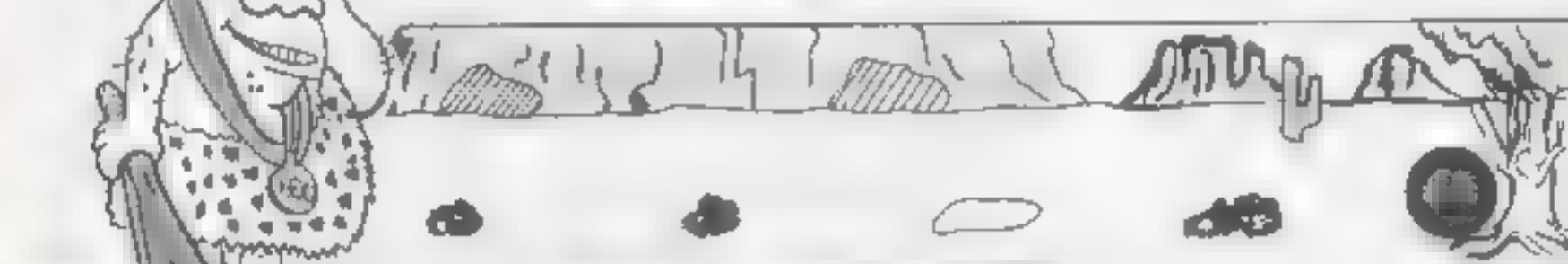
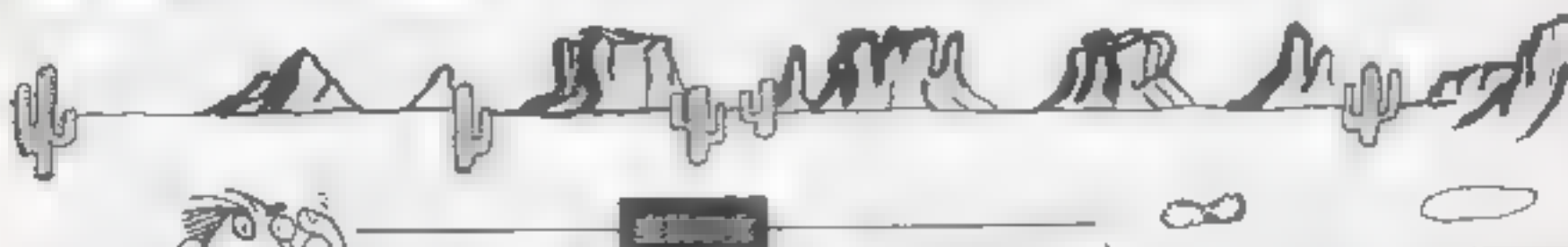
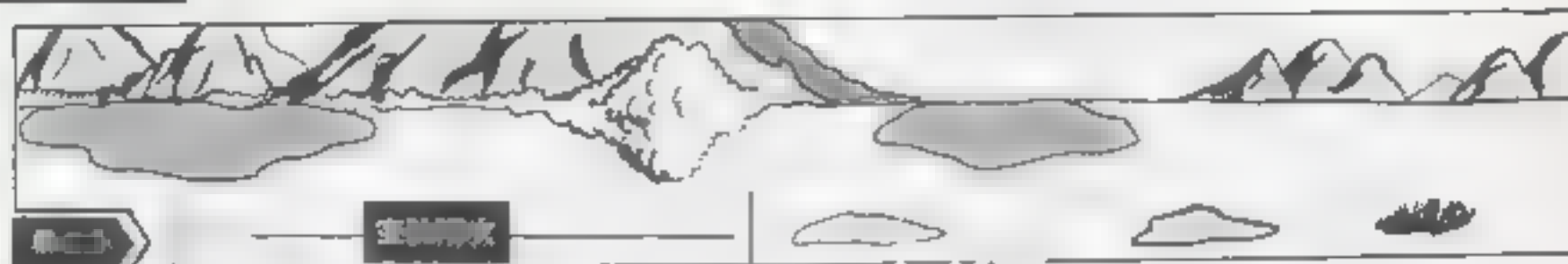
黑野馬追逐賽不但是發揮潛力的比賽，更顯出老祖先們的智慧。我所要點明的是：在空地跑太浪費「手力」而且會停下來喘氣（除非你的手不會

不管參加幾次奧運，每次都不能拿到滿分（240點），每次都是因為「跑不快，擲不準，放不對」。直到第六天躍過20呎的「微喘的呼吸」，才體會出它的技巧，現在就來談談我體會的技巧吧！「跑得快」——在起跑時你會聽到嗒嗒的聲音，那就是跑步聲，只要隨著聲音的快慢分別按左鍵、右鍵、左鍵就行了。「擲得準」——箭頭指處便是最佳的擲點。「放得對」——這一項筆者實是無法說明，所以只好請各位去摸索了。



版或是要像力善悅一樣用振盪器，所以不妨繞一繞，圖便是地圖及說明。





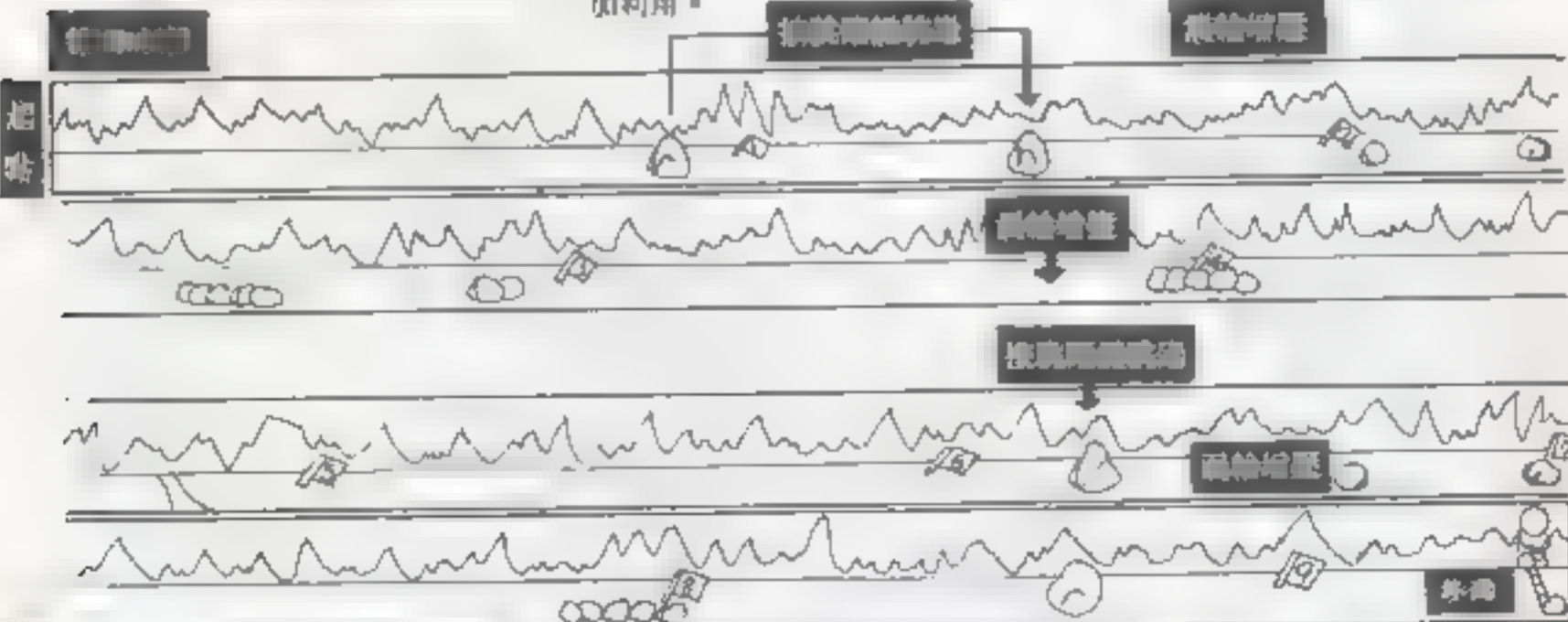
長久以來人類便有一種征服感，想駕馭在一隻高約3至5公尺的恐龍上多威風呀！但它的腦如豆粒般的大腦，又實是教人不敢領教，所以如何成功地馴服它，就是比賽的宗旨。圖四就是筆者經驗所寫出的說明，望各位多加利用。

長久以來人類便有一種征服感，想駕馭在一隻高約3至5公尺的恐龍上多威風呀！但它的腦如豆粒般的大腦，又實是教人不敢領教，所以如何成功地馴服它，就是比賽的宗旨。圖四就是筆者經驗所寫出的說明，望各位多加利用。



抓不到

有種就不要跑



7 注意事項

由於各種比賽皆有擅長與不擅長的人，並不是都像葛魯克 (Gronk) 一樣，所以在比賽時難免要注意一下。1. 生火比賽：較擅長的人其摩擦速度比不擅長的人一倍。也就是說不擅

長的人摩擦二次等於擅長的人摩擦一次。2. 棍棒打擊：在這項比賽中兩者的差別在於體力。3. 黑貂追逐賽：在這裏你會發現擅長的人被拖到第一畫面時(上下畫面的下面那個畫面)，往往還能追上來，不擅長的人就難了。

8 結 論

在比賽結束後，不管輸贏大家還是打成團，再怎麼說他們還是最美好的原始人。好了，下次戰場見，Bye! Bye! 會

ZAK MC KRACKEN



本人在閱讀異形大進擊完全攻略時，發現了一些錯誤，提出來以供參考。

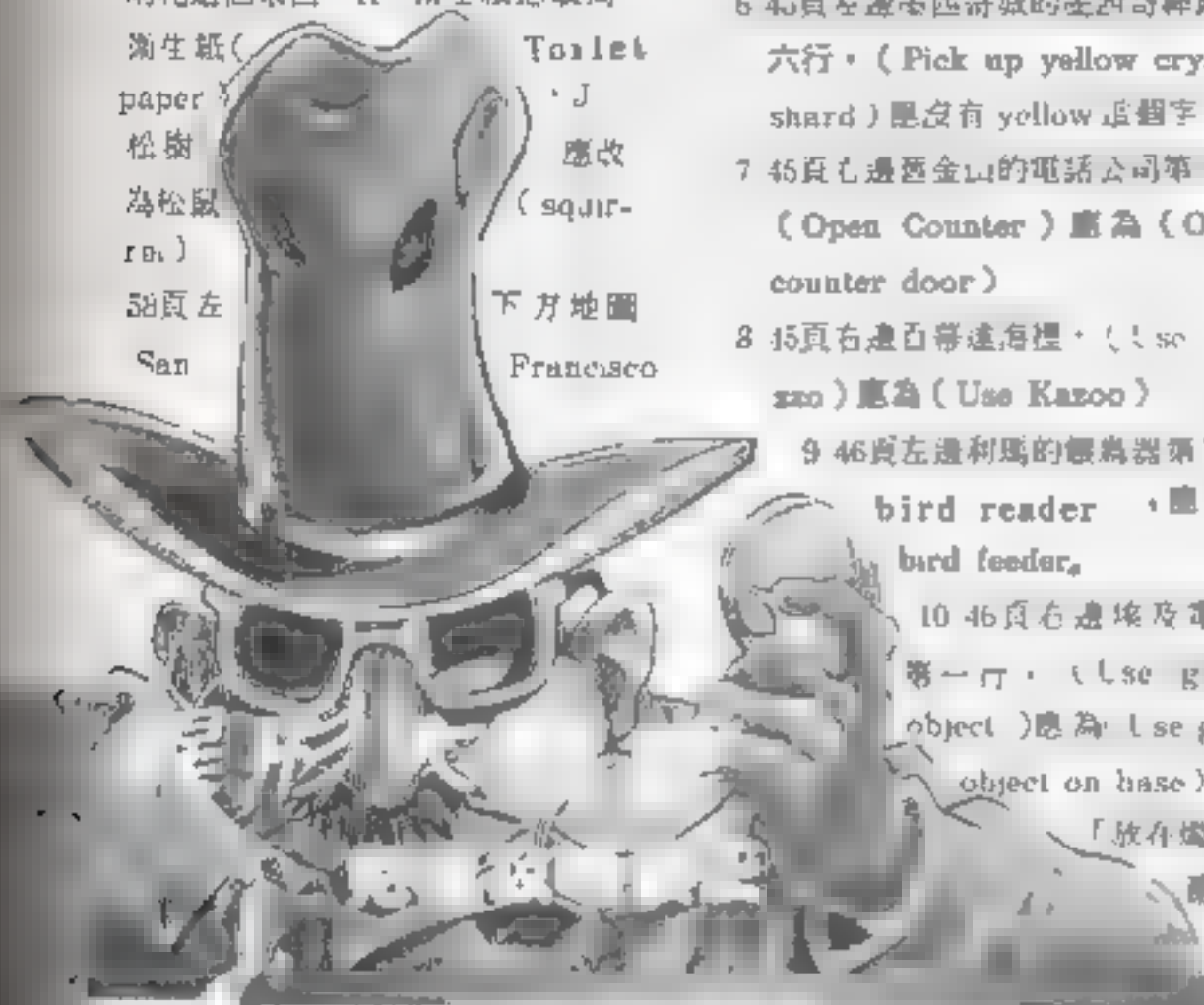
第二期58頁右邊物品表E：應沒有雨花這個東西，H 衛生紙應改為衛生紙（

paper
松樹
為松鼠
rn.）

58頁左
San

Toilet
J
應改
(squir-

下方地圖
Francisco



洛杉磯應為舊金山。

第三期44頁右邊第五行，（在右邊的牆壁），應改為（在左邊的牆壁）。

4 44頁右邊友誼飯店的外面，（Use broom alien on sand pile），應沒有 pile 這個字。

5 雷恩麗為雷恩麗（Leslie）

6 45頁左邊墨西哥城的墨西哥神殿第六行，（Pick up yellow crystal shard）應沒有 yellow 這個字。

7 45頁右邊舊金山的電話公司第一行（Open Counter）應為（Open counter door）

8 45頁右邊百帶連海裡，（Use Kazoo）應為（Use Kazoo）

9 46頁左邊利馬的銀鳥器第二行，bird reader，應為 bird feeder。

10 46頁右邊埃及電傳室第一行，（Use glowing object）應為（Use glowing object on base）第一行「放在燭台上」應改為「

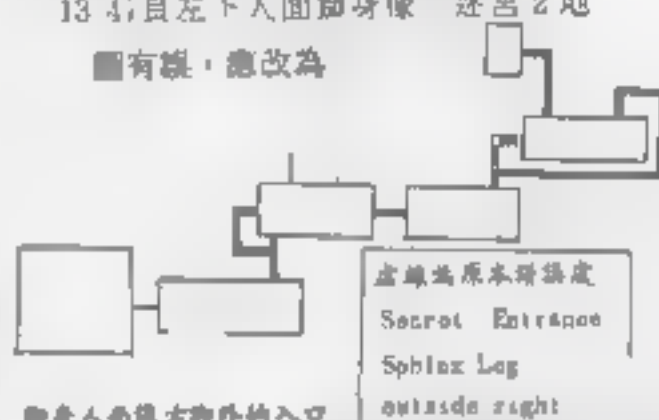
把燭台放在閃爍物品上」。

11 46頁右邊大屋電傳室第一行 用消色蠟筆 應改為 用黃色蠟筆」，巨室第八行前面 fish 和 bowl

間應無逗點。

12 47頁左邊火星金字塔外面第一行 Use broom alien 應改為（Use broom alien on sand pile）

13 47頁左下人面獅身像 迷宮2地圖有誤，應改為



獅身人面像古物外的入口

14 47頁左下「這些符號是你在解決某些謎題時，必須畫上的符號，這些符號並不是固定的，而是隨機出現的，所以必須自己去找這些符號，不能看這個。」

15 47頁右側 應在獅身人面像右腳的入口而 不是裡面。應



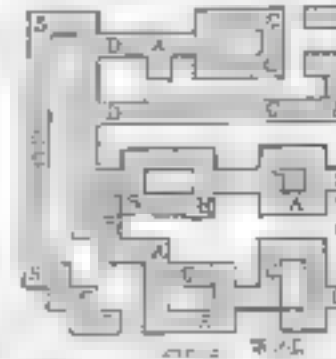
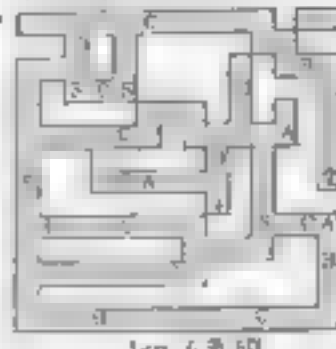
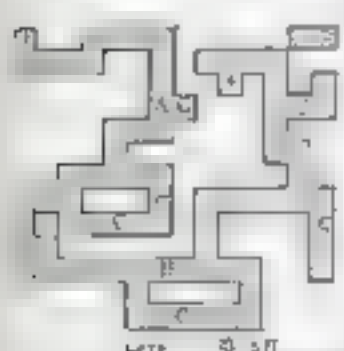
完全攻略真正

本人在最近對照著第二期追蹤上的秘笈玩魔界神兵II，發現了附圖中有多處遺漏及模稜錯誤

• 附圖為更正後的地圖

魔界神兵 II

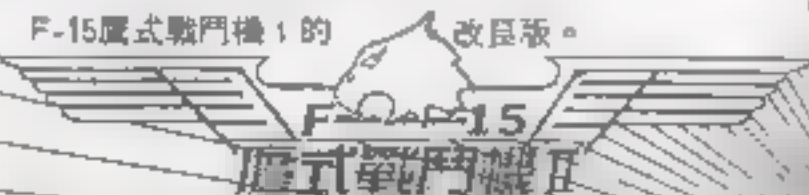
一股神奇的戰鬥力再度加附給你



F-15 II 評論

Wasinychi

F-15鷹式戰鬥機II是Micro Prose
公司在1984年推出「銷售最好」
F-15鷹式戰鬥機I的改良版。



F-15 STRIKE EAGLE II



雖然，在武器系統
方面相同，但在外觀及
玩法上有截然不同的風
格。假若，你再重拾F-
15鷹式戰鬥機I，你
會後悔太早買它。因為
，舊版的設計已不再符
合GAME的潮流。再
上同級競爭對手以類似
女郎隱形飛機的手法，使
再也招架不住。

Micro Prose 公司有鑑於此，
便汲取 F-15鷹式戰鬥機 I 5 年 的
設計經驗，結合 F-19隱形戰鬥機的
設計理念，矢志再創 F-15鷹式戰鬥
機旋風。雖然 F-15 II 不是新推出的
軟體，却是 Micro Prose 集 F-15
I 與 F-19精華，殫心泣血之作。

在圖形方面

地圖延續 F-19隱形戰鬥機的方式，另外增加了北越、中東兩個戰場，
提供你更多活動空間。在顯示模式
方面更提供 VGA 顯示片及386電腦
機種，以獲得最佳的畫面效果、飛行
操縱和空中戰鬥的流暢感，並加上陰

影效果，
提供你更
佳視覺享
受。另外

• F-15 II
增加特殊
效果模式
一模式 1

：係顯示自己下達的行動；模式 2：
將戰場上隨時發生的事件顯示。例如
，祇要敵人導彈飛彈一發射，畫面即
立刻切換卡該飛彈發射基地，讓你目睹
飛彈升空的壯麗場面。若是敵機起飛
攔截，畫面立即切換至該機場，讓你
欣賞飛機起飛的英姿。由於，遭遇情
況增加，畫面切換太多會令你有些
面埋伏的恐懼感，你不妨考慮關閉此
功能。而且，你祇要連續按 D 鍵，
便可切換 模式 1、模式 2 及關閉特
殊效果模式。另外，要提醒使用 8088
的玩家，可能因情節切換太快而使電
腦鎖住。

兩枚 AIM-9L 響尾蛇飛彈



在觀看功能方面，提供你選擇—
1 回到駕駛艙、2 往前看、3 往左看
、4 往右看、5 往後看、6 滿場觀戰
、7 尾視觀點、8 側面觀點、9 飛機
觀點、10 戰術觀點、11 反戰術觀點
。由於提供如此多的選擇，會使你專
注於戰術而忽略掉機 年丁千萬里讓
車笑翻了！

就物
體量像 F-
15 一樣
多邊形面
組成
不是真實
形狀所

以，物體在遠距離沒有太大影響，
若接近就會感到失真；白雲及濃煙也
有相同現象。還請各位多多包涵。

在玩法方面

F-15 是專為玩家設計的 GAME
，不像 F-19 在執行任務時，需隨時
提防被敵人偵測到，令你無心戀戰。
而 F-15 II 不僅是星家的化身，更具
有無堅不摧的神力—敵人算什麼，還
不是各個就地地形地物掩護躲起來不敢
見人，昔日那種囂張的氣焰早已不知
去向。

F-15 II 提供四個難度選擇 1
菜鳥級、2 飛行員級、3 老手級、4



星 叱咤天宇之
傲世傑作

在飛行及戰鬥操縱上非常容易，而且武器系統固定不變。例如，按[C]鍵選空對地飛彈，按[M]鍵選中程空對空飛彈，按[S]鍵選短程空對空飛彈。其中，空對地飛彈融合 F-10 空對地飛彈及炸彈的優點，是非常好用的武器。而敵方飛彈系統有兩種：「主彈頭」的彈，是外線導向飛彈。而金屬片專用來反制敵人雷達導向飛彈，火球則用來反制紅外線導向飛彈。基於我過去實戰經驗，金屬片的使用效果最好，可躲避敵人飛彈攻擊。例如，對於敵人的新式飛彈及導引系統，還需仰賴你高超技巧，方能成功閃避。不過，縱使儘可能和敵人飛彈飛行路徑成直角，它便無法和你一同轉彎，終因轉幅太大而衝入雲層中自殺。

「紙要選定」對地攻擊 諸種方飛會在有效射程的目標上出現，選定空對空飛彈也是相同。紙需注意是否在有效射程範圍內。若鎖定目標成為橢圓形且改變顏色，表示命中率非常高，真可用百發百中來形容，如果是主要、次要目標打中，電腦還會恭賀

慣性導航系統方面，以導航點選擇控制，設定主要目標，次要目標，靠近機場。不像F-15採用手動選擇。比較上，設定容易且有助任務完成。

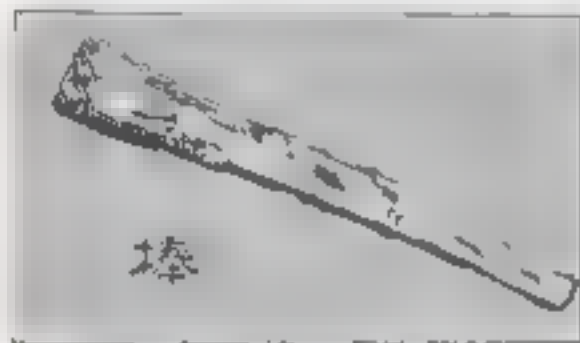
回想過去，你不難發現它是模擬
頂的佼佼者，相信各位在使用後就會
明白。實際上，真正的 F-15 戰機是
双人駕駛，飛行員、武器射控員，在
遊戲中則無法選擇。而且 F-15 II 飛
機本身可承受 10~20 次射擊，沒有一
射中就 OVER 的危險。祇要你不會
放盪去撞山，就有足夠的跳傘時間。

總之，F-15 II 是令人著迷的 GAME。雖然為了提高娛樂效果而減低了逼真性，但也十足滿足玩家神射的成就感。你若不信，買來玩玩就知我所言不假。全

A decorative pattern of small, light gray stars arranged in a grid-like fashion, filling the bottom section of the page.

嗨 各位冒險者大家好 歡迎光臨敝店。這次我要講的是重擊性武器，請自己找位子坐吧。

首先從最簡單的講起，就是棍棒（club），說穿了，它只是一根很簡單的長條狀物體，材質多為木頭，也有些是用動物骨骼、石頭或金屬所製造。這種簡單武器最適合貧窮的冒險者，只要就地取材就可以在路旁揀較粗的樹枝試試看硬度夠不夠，只要使得開也就適合著用了。當然，棍棒（club）拿來打打野狗、老鼠還蠻有用，若碰到拿刀持劍的敵人還是溜之為妙，除非你正缺柴火，需要有人幫你劈柴。



接下來介紹巫師最常用的武器——杖（staff），這可以說是加工過的棍棒。筆直的堅硬木棍，兩頭再纏上鐵圈以增加堅硬度。因為它重量不重，又好使用，使得力量較弱的巫師可以拿來自衛之用。有時，一些杖上會附有魔法，（因為使用杖的多是巫師，他在施法時，可能會有一些法力被所持之杖吸收，日積月累，杖本身也就成為魔法物品，但必須用特殊的方法才能導引出來利用。）若你們找得到的話，我一定高價收購。



戰槌（War Hammer）一道和般的錘子並無多大不同，但可能尺寸大一些。主要是利用揮動的加速度再加上槌頭的重量，造成重大

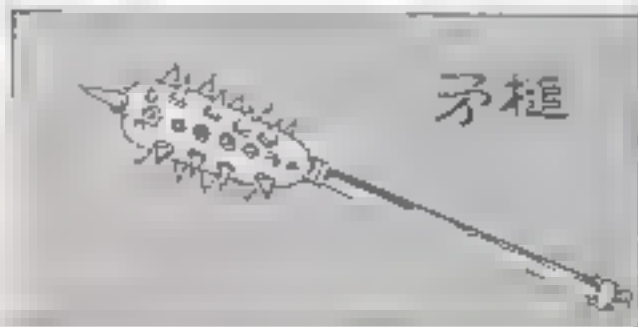
啊嚏裝備店

/Lord Jean

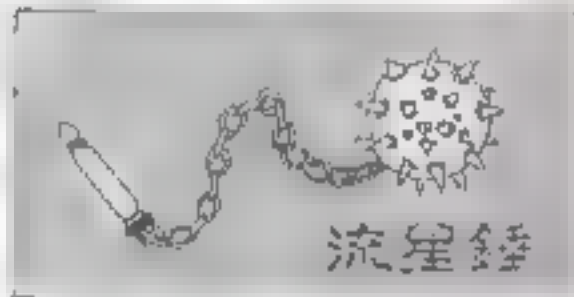
的衝擊力，來擊碎甲冑或敵人的骨骼。若是擊中頭部，不強殺四畜也要整死。因為其重量相當沉重，只有戰士型的冒險者才能夠使用。戰槌另種用法或是投擲攻擊20~25步距離的敵人。有些附有魔法的戰槌會自動飛回使用者手裡，以便再次攻擊。



矛槌，釘頭槌（mace）是一種結合重擊與穿刺的武器。簡單的說，矛槌就是加上大小刺的槌子。通常是一個帶刺的鐵球裝在堅固的柄上柄長約3~4呎大多以單手持用。刺的長短並不一定，有些種類的矛槌可能將尖刺改成尖角或半圓釘，視使用者習慣而定。使用時藉著揮舞的加速度與槌身重量，將尖刺戳進敵人體內造成重大的傷害。在角色扮演遊戲中，因信仰而不能見血的職業最愛使用這種武器，包括僧侶、教士、牧師等。用它對付穿著板甲的敵人最有用，鎖子甲（chain mail）對付矛槌根本沒用，而鱗片甲（scale mail），鐵甲（plate mail）仍有可能被刺穿。由於它的造價不貴而效果不錯，初級買不起長劍以上武器的冒險者不妨先拿第一線（戰士、俠客）冒險者先購買使用，等到找到更好武器時，再轉給第二線（僧侶、牧師）提高武力。

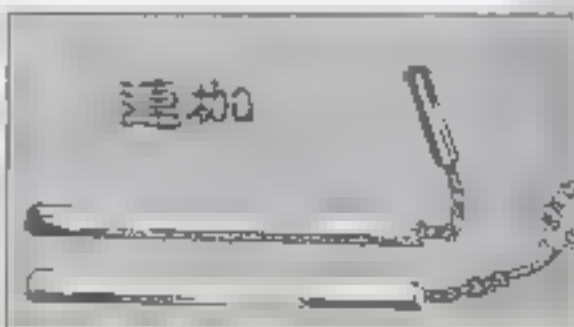


流星錘（Morning Star）它可以說是矛槌的變種。通常是一個帶刺的鐵球用鏈子綁在堅固把手上。利用鐵球回轉產生的加速度，在適當時機將鐵球以高速揮向敵人，造成敵人重大傷害。因為連接鐵球與柄的鏈鏈有一定長度，使得流星錘的攻擊距離比長劍還要遠，使它成為中距離使用的最好武器。流星錘的另一個優點就是在近距離時可以繞到敵人背後，擊斷脊樑使他立刻癱瘓，但這只對類人生物比較有效。流星錘只能給有戰鬥技能的戰士、俠客使用，因為要靈活操作流星錘需要一定的技巧，不熟練的人使用往往會傷到自己。

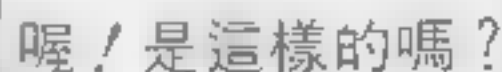
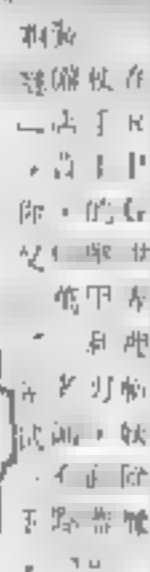
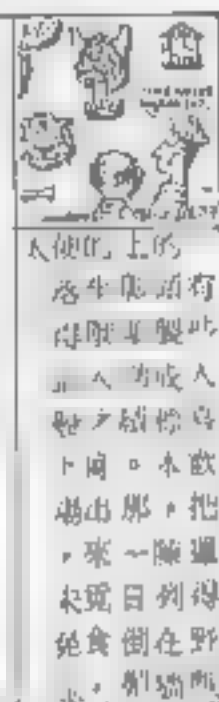


最後我們要討論的是連枷（Flail）這種武器有點像雙節棍。是由兩根長木棍以鏈子連接而成。原本是在農村用來打麥穀用，可以將穀皮與穀粒分離。使用時，手持較長的一端，揮舞較短一端重擊敵人。也有兩端同長的，但較難使用。也有些種類在連枷攻擊敵人端加上尖刺或刺球以增進殺傷力。基本上，連枷很適合當第一線隊員（牧師、僧侶）的防身武器，可在中距離使用。

經過以上的介紹，相信各位冒險者都有相當的認識，若你們有缺任何武器，歡迎向啊嚏裝備店訂購，可享打折優待。並請向剛入門的冒險者推薦本店產品，當然了，回扣是不會少給你們的，哈！



華山論 GAME



每期一怪

半身人

Halfpings



各位會友大家好，又到了每期一怪時間，這次介紹另一種頗人陸族——半身人（Halfling），這種因身高大約只有人類一半高而得名的種族。

半身人是勁奮的撻族，他們的社會形態和人類相似，不過有些住在茅屋，有些仍是穴居。半身人身高約3.5呎（約106公分），具有紅潤的臉色，頭髮顏色由沙白到暗棕色不等。他們的服裝多半具有鮮豔的色彩，很

/ Lord Jean

喜歡穿最小褲與長到膝蓋的上衣。除本身的語言外，他似乎已經可以掌握人、牲畜的語言交談。

半身人在保衛女陰時是非常狂猛兇殘的。他們非常精於使用投石器，而在戰鬥中造成優勢。他們作戰策略通常是以佯攻方式將攻擊者引到開闊

地，再躲在暗處齊射石塊與箭，致敵人於死地。

準備作戰時，半身人通常穿著墊甲（Padded Armor）或皮甲（Leather Armor）。半身人的戰鬥群大多使用短劍或手斧，也有一部份半身人使用投石器（Sling）或短弓（Short Bow）。

半身人天生就有抵抗魔法與毒素的能力。此外，他們也精於潛行與躲藏。在天然環境裡，半身人隱藏在植物中，等於是隱形的。

半身人是快活與外向的種族，他們短小而靈巧的手指可以創造很美麗的物品。但半身人很怕水，對氣溫很敏感，他們最喜歡住在暖和的鄉野田野。

半身人低矮、打獵，他們最喜歡以麝、兔、燕菜、水菓為主食，偶爾打打牙祭吃吃雞豬肉。因為簡樸的飲食與勤儉的勞動，使他們的平均壽命長達180年。

上一期 一、趙國下河作書……

第40章 网络故障排除技巧 续

第44頁 兩小時解除世界
危機—黑暗金字
塔完全攻略

第52頁 美女撲克歐洲版
致勝秘訣

第73頁(左)

開戰哥兒，

冒險版

第73頁(左)

烏茲圖鋒橋

$$\frac{1}{2} \quad \frac{1}{2} \quad \frac{1}{2}$$
$$1. \sum_{i=1}^n x_i^2 \neq \sum_{i=1}^n x_i^2$$

二、第61頁無敵神槍無敵版「表二」有關部份為

138 05 00 89 47 0C 90 90

第八期

一、第73頁“**處”乃指次頁左欄第10列

```
count db 0
```

二、第74頁左邊第11、12列：

graph table

應合併成列。db 34b, 28b, 26b, 07, 66b

```
graph-table db 34h + 28h + 26h + 07h + 66h
```

非常的不

致上十一萬分的歉意



坦克大對決

讀取指定地圖的方法

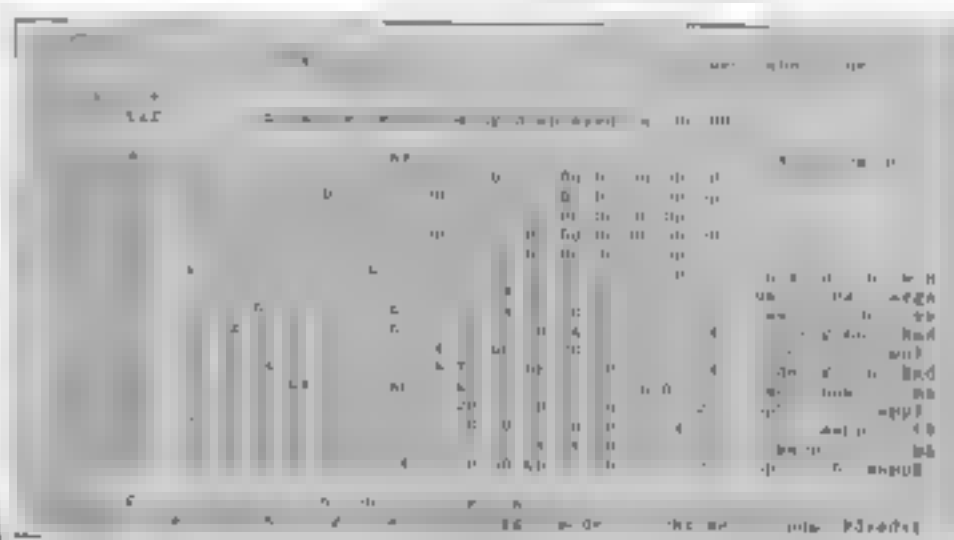


如 果各位玩家曾使用柯志祥先生的地圖編輯程式（刊於第四期）看過或印出坦克大對決的地圖。其中一定有你還未玩過或中意的地圖吧？但是你一定覺得遺憾，因為 FP 程式是用「隨機」選地圖的，未必會選到你愛的那張圖。而把其他的地圖資料檔殺掉，又會出現「PLEASE INSERT DISK #2 IN DRIVER AND PRESS SPACE」。這時候就覺得地圖編輯程式功用不大，因為編輯過的地圖未必會用得到嘛。

別急，本篇就是要叫 FP 程式讀那張地圖它就乖乖的讀那張圖的。使用的工具很很很很普通，一是玩家們修改用的鎮「硬」之寶 PC TOOLS，另一個則更普通了，而且不太可能沒有，那就是 DOS 的批次命令，善用吧？

表一是坦克大對決原有的地圖檔列表，表二是構成指定讀取功能的批次檔內容，圖一是 FP EXE 中存放地圖名稱資料的磁區內容。

原理是 FP EXE 是依其第 11 磁區存放的地圖資料檔的名稱而隨機存取，我們只要用 PC TOOLS 的 EDIT/VIEW 功能找到它們，然後把它們全改成 MAPPI T1，按 F5 存起來。再將所有的地圖檔名稱改成 BLFFER*.T*，而 PLAYIT BAT 則是將你指定的地圖資料檔拷貝一份成 MAPPI T1，加上修改後的 FP EXE 只能讀 MAPPI T1，如此你所指定的地圖資料檔就一定就被 FP EXE 讀進去，你就可以如願的在你中意的地圖中大幹一場啦！



PLAYIT BAT 內容
ECHO OFF
IF %1J==J GOTO END
IF NOT EXIST MAPPI T1
GOTO START
DEL MAPPI T1

START
COPY %1 MAPPI T1

SCR
FP
END

使用方法 鍵入
PLAYIT 地圖檔名 [Enter]
即可。

雷羅萬鈞

鐵鞭行動



Address	Value	Comment
0000	0000	0000
0001	0000	0000
0002	0000	0000
0003	0000	0000
0004	0000	0000
0005	0000	0000
0006	0000	0000
0007	0000	0000
0008	0000	0000
0009	0000	0000
000A	0000	0000
000B	0000	0000
000C	0000	0000
000D	0000	0000
000E	0000	0000
000F	0000	0000
0010	0000	0000
0011	0000	0000
0012	0000	0000
0013	0000	0000
0014	0000	0000
0015	0000	0000
0016	0000	0000
0017	0000	0000
0018	0000	0000
0019	0000	0000
001A	0000	0000
001B	0000	0000
001C	0000	0000
001D	0000	0000
001E	0000	0000
001F	0000	0000



2. 修正相對位址 (Relative Sector or 63 相對位址 \$1A1 開始的
6 個位址) 由 4E 0E, 97,
04 74 14 全部改為 93 00 00



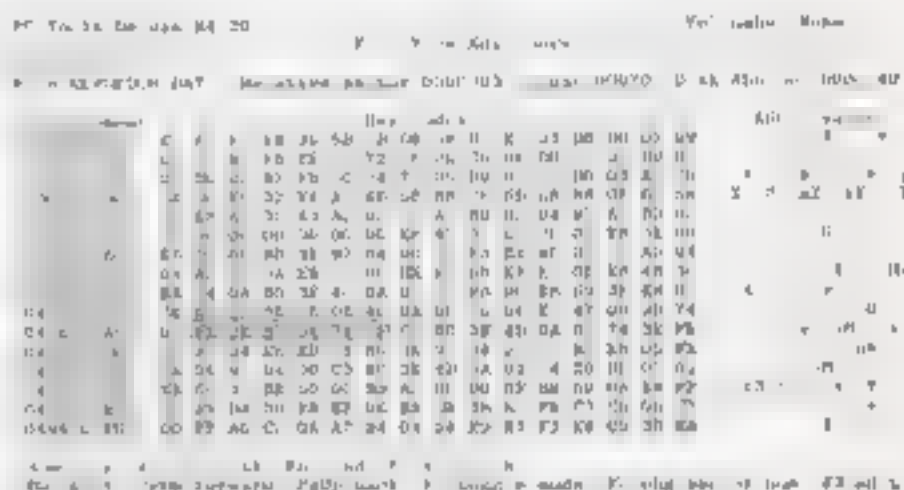
享受——
淋漓盡致的反應感

／ 赫宏亮

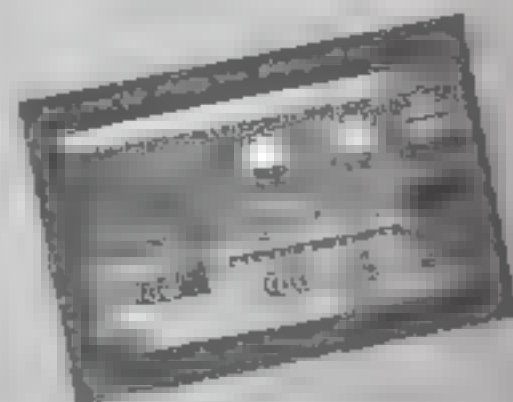
難度提高了很多，尤
是很難打過的，你是

快 打破塊1的難度提高了很多，尤其有不少關是很難打通的，你是否會覺得自己的太空船實在不夠犧牲，現在請用 PCTOOLS 來修改 REVDOH.DAT 檔，使你有用不完的太空船，享受「打通關」的快感。

1 啟動 PCTOOLS，選擇 REVO
→ DOH, BAT 及編輯 (EDIT)



組別	相對位址	修改前	修改後
51	\$109	B8,03	00,00
51	\$184	F4,01	00,00
60	\$AA	36 FF 0F 79	00 00 90 ED
71	\$B6	25 29 07 28	90 90 90 90
		19 57 02	90 90 90 90
71	\$ED	26 29 07 28	90 90 90 90
		03	90
	\$FF	0 0B	00 00 00
	\$FF	0 0B	00 00 00
	\$FF	0 0B	00 00 00



懷 打擊邪惡、伸張正義的雄心壯志。這件「感服明」到酒下，你
且不惜因私而延擱乃十在：對
未稍研究在此告訴及部
此林+生間染夕的 如：在部+
的處體崇的 管定=2 林部： 成=2
「空變時部 應：就片 以：
... 弄出來，改造一，
ONE EXE 你早日達成型

賭博穴的雄心。

—CAPONE

都是因



魔法門II

無敵常勝軍

魔法門第二代 (Might & Magic II) 和以往軟體世界所發行的

RPG比較起來算是難度頗

高的RPG。其說其怪物就

稱有250種以上，每次戰鬥

動輒數十隻甚至上百隻圍攻

你(筆者曾有一次遭遇二百

多隻怪物圍攻的經驗)，

有些特殊的怪物如sledge

boat (噴酸)，Eire

Dragon (噴火)，Cloud

Dragon (噴冷)

及許多會施展法術的

怪物如

Enchantres (Dancing

Sword)；

Death's Agent

、lightning bolt)

等，未處於肉搏狀態，也可

一次攻擊數個目標，而且每

次攻擊均能造成每位隊員十

數點以上的損傷。反觀自己

隊員常需合眾人之力攻擊數

次才解決一隻怪物，因此，

一場戰鬥下來耗時數分鐘不

說，隊員死的死、傷的傷，能

活著多半還靠腳底抹油溜得快才逃過

一死。能避開的戰鬥那也就罷了，但

若是怪物佔住通行要道，無可避免個

個又打不過，這真教人掙扎頓足，不

知如何是好。於是筆者有下面感想，

玩這RPG若真的完全按部就班來玩，

那真是有點和自己過不去了。終於

起了動手修改的念頭。

修改的方法，利用 petools 編輯 (EDIT) ROSTER DAT。這是存放隊員資料 (包括雇用的傭兵) 及遊戲進度的檔案。

以筆者隊員資料為例 (附圖一)

若是單憑修改隊員資料固然可以使得隊伍成為超級隊伍，却非無敵的。

因為在 Might & Magic II 中所遭遇到的怪物常隨隊伍的強弱而有分別

換言之，你的隊伍愈強則將遭遇更頑強的怪物——不但殺傷力強而且為數衆多，這時就必須依賴法術了。然而

不幸的很，可能此 GAME 的作者有忌者，遊戲中，攻擊隊員的法術如星爆術 (Star Burst)，地獄之火 (Inferno) 及高壓電擊術 (Mega Volts)，飛劍術 (Dancing Sword) 等均失傳，須到各地尋找才可學習到！此等法術，使用時會消耗大量的 SP，以筆者隊員為例：Darwin 的 level 為 20，SP 為 150，施展一次 Dancing Sword 即消耗 80 SP，沒一次就無法再使用法術了。

所幸，此 GAME 的作者還有天良，提供 USE 的功能，在戰鬥時使用 USE 指用可使具有法力的物品或武器產生該物品或武器所具有法術，而且，會消耗 SP。通常，該物品或武器在背包中則會減少使用次數 (charge)

次。若是裝備 (Equipment) 則不會減少使用次數。

Bow, Meteo Bow, Thunder Sword, Lich Hand 等是很好用的武器，可善加利用。

然而，貪心如筆者

GAME 迷可能會發現

Might & Magic II 中物品或武器所有的法力有缺點，不是限制在室外使用

如 Star Bow, Meteo

Bow) 就是一次只能攻

擊幾個目標 (如

Thunder Sword 4 個，

Lich Hand 3 個等)，而

法術表中如 Dancing

Sword, Mega Volta

及 Inferno 等一次可攻擊

10 個目標且不受室內外限

制的法術則沒有物品或武

器具有。而且，筆者發現

Might & Magic II 中的

怪物有很多是不怕

Energy, Fire, Cold,

Electric 的攻擊，但是却

很少有怪物不怕 Dancing

Sword 的攻擊。因此，

筆者一不作二不休，連物

品所具有的法力也修改。

修改的方法：利用 petools 編輯 (EDIT) items.dat，這是存放物品或武器資料的檔案。(附圖二)

以物品或武器的資料表，包含使用職業 (class)、破壞力 (Damage) 或防護力 (Armor Bonus)、抗性 (Resistance) 及法力 (Spell) 等。

1. Class：如附圖二中以單底線標示者。以 Flash Sword 為例，其 Class 為 K、P、A、R (參閱附表一) 則在下圖之 K、P、A、R 方格內填 0，所以其 Class 項為 1B

K	P	A	C	S	R	N	B
0	0	0	1	1	0	1	1

1B

故若其職業項為 00 則表示該物品或武器沒有職業限制。

2 Resistance：如附圖二中以雙

底標標示者。以 Flash Sword 為例，其 Resistance 為 Energy+15（參照附表一）則在表三之第一格填入 A、第二格填入 F 故其 Resistance 項為 AF。

3 Spell：如附圖二中以方框標示者。以 Flash Sword 為例，其具有之法力為 93-4（參照附表一），參照附表一可知其 Spe 項為 92。

4 Damage：如附圖二中以斜線標示者。以 Flash Sword 為例，其 Damage 為 1~20（參照附表一），故其 Damage 為 OA。

執筆，進的修改單出之後就可為自己的隊伍設計出戰鬥型，沒有戰

果限制而且具有強大攻擊性的武器，遇可這一些具有魔法的物品來加強隊伍的實力，若再加上像基本資料的修改就可創造一支真正的超強隊伍。以筆者為例，自筆者常務軍械軍以來，大小戰役共應戰一千五百多場，除了最後面臨的 Devil Kings 目前尚無可奈何之外沒有任何怪物能擊破起這九門合的攻擊。怎樣，美觀吧，修改片，口述，至於如何修改則存乎讀者方寸之間故不再多述。

註：一身體狀可有如下狀態

Good	00	Asleep	10
Cursed	01	Paralyzed	20
Stunned	02	Unconscious	40
Diseased	04	Handcuffed	80
Poisoned	08		

註：Might & Magic 中的物品和武器共有 256 種（附表一），每項物品或武器均有其使用次數及效能，效能愈高者其價值亦愈高，傷害力或防禦力也愈高。

註：每個角色習得一項第一技能（Secondary Skill），而第一技能共有 16 種，故只需一個 Byte 即可記錄。



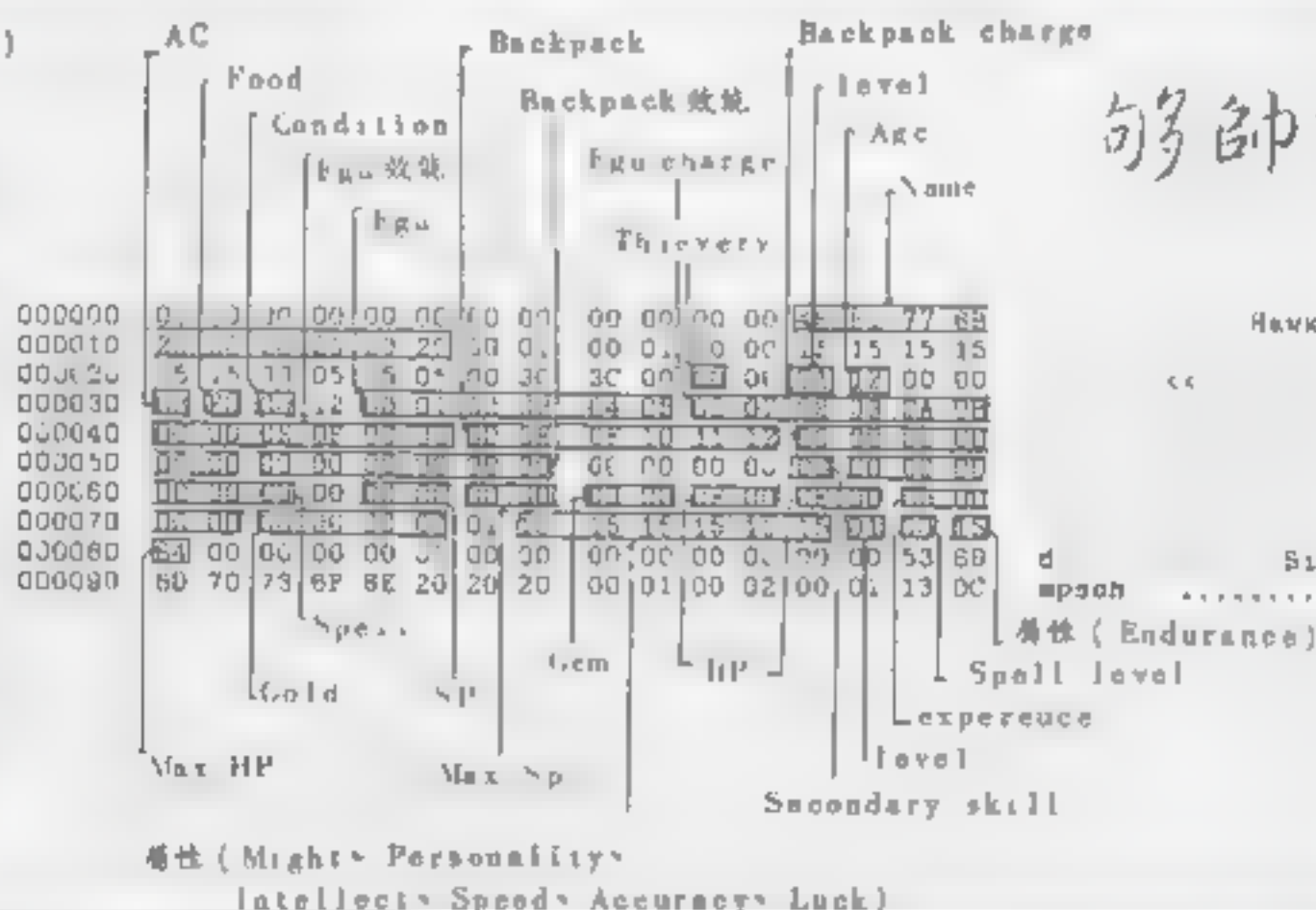
0~F 0~F

1 武器專家	6 吟遊	B 盜賊
2 運動家	7 鬥士	C 頑固員
3 製圖家	8 勇士	D 探險家
4 牧師	9 詠言家	E 抄手
5 外交家	A 商人	F 戰士

附圖一

（參見附表二）

睜大眼睛仔細瞧喔！



够帥吧！

附圖二（參見附表三）

000300:	0A	00	A0	02	48	8C	B1	73	69	20	53	77	8F	72	84	20
000320:	00	1B	AE	07	00	A0	0F	48	6C	B1	6D	69	6E	87	20	
000340:	53	77	84	20	00	1B	7E	07	52	00	A0	0F	45	8C	65	69
000360:	74	72	89	83	20	53	77	84	00	1B	8F	84	00	1B	0F	05
000380:	41	83	8B	84	89	83	20	53	77	8F	72	84	00	1B	0F	05
000400:	00	1B	8F	84	00	A0	0F	45	8C	65	69	20	53	77	84	20
000420:	00	1B	8F	84	00	A0	0F	45	8C	65	69	20	53	77	84	20
000440:	87	65	72	20	00	D7	1F	5F	08	00	20	4E	48	6F	8C	79
000460:	20	43	75	84	67	85	8C	20	00	AF	2F	0A	80	20	4E	
000480:	44	88	76	89	6E	65	20	4D	61	63	85	20	00	0A	FA	00
0004A0:	0E	00	30	75	48	83	85	20	53	63	69	6D	89	74	B1	72
0004C0:	00	1B	8F	A2	12	00	20	4E	47	72	81	6E	64	20	41	78
0004E0:	85	20	20	20	00	1A	0F	1F	14	00	20	4E	53	77	89	86
000500:	74	20	41	78	85	20	20	20	00	1A	3F	2F	14	00	20	4E
000520:	44	78	6E	8F	20	4B	81	74	61	6E	61	20	00	7D	8F	5F
000540:	14	00	20	4E	46	8F	72	63	85	20	53	77	6F	72	84	20

Flash Sword		
Flaming		
Sud ..	Elec	class
trio Sud		
Acidic Sword		resistance
Cold Blade		
Sage Dag		
.. MHoly		spell
Cudgel / N		
Divine Haze ..		
GuIce Scimitar		Damage
HGrand Ax		
.. NSuif		
t Axe ?? N		
Dyno Katana }		
.. HForce Sword		



No	Item	Class	Eq	Use	Damage	h.s.s.	Spec
01	Small Club	No	V		-2		
02	Small Knife	K P A S R \ B	V		1-8		
03	Large Club	No	V		1-4		
04	Dagger	K P A S R \ B	V		1-4		
05	Large Knife	K P A S R \ B	V		1-5		
06	Hand Axe	K P A R \ B	V		1-6		
07	Cudgel	K A C R B	V		1-5		
08	Spiked Club	K P A S R \ B	V		-6		
09	Bull Whip	K C S R \ B	V		1-6		
10	Long Dagger	K P A S R \ B	V		1-6		
11	Mau	K I \ C R B	V		-6		
12	Short Sword	K P A R \	V		1-6		
13	Nunchakas	K N	V		1-6		
14	Mace	K P A C R B	V		1-7		
15	Spear	K P A R \ B	V		1-7		
16	Cutlass	K P A R	V		1-7		
17	Fan	K P A C R	V		8		
18	Sabre	K P A R	V		1-8		
19	Long Sword	K P A R	V		1-8		
20	Wakazashi	K N	V		1-8		
21	Scimitar	K P A R	V		9		
22	Battle Axe	K P A R B	V		1-10		
23	Broad Sword	K P A R	V		1-10		
24	Katana	K N	V		1-10		
25	Stunber Club	No	V		-4	Speed +2	S 1-2
26	Power Club	No	V		1-6	Might +3	
27	Lucky Knife	K P A S R \ B	V		1-7	Luck +10	
28	Scouter Knife	K P A S R \ B	V		1-6	Accuracy +10	
29	Power Cudgel	K P A C R B	V		1-5	Might +3	
30	Energy Whip	K C S R \ B	V	V		Energy	L 1-8
31	Sonic Whip	K C S R \ B	V	V	1-6	Inten +15	C 2-4
32	Might Whip	K C S R \ B	V		1-6	Might +3	
33	Scorch Maul	K P A C R B	V		1-6	Fire +15	
34	Mauler Mace	K P A C R \	V			Might +6	
35	Exacto Spear	K P A R \ B	V			Accuracy +10	
36	Piercing Spear	K P A R \ B	V	V		Fire	S 4-8
37	Fast Cudgel	K P A C R	V		1-7	Speed +1	
38	Quick Flail	K P A C R	V		1-8	Speed +1	
39	Shock Flail	K P A C R	V	V	1-8	Electric +10	S 2-2
40	Sharp Sabre	K P A R	V		1-8	Accuracy +10	
41	Ego Scimitar	K P A R	V		1-9	Personality +12	
42	True Axe	K P A R B	V		1-10	Accuracy +10	
43	Hazing Axe	K P A R B	V		1-1	Fire +10	
44	Electric Axe	K P A R B	V	V	1-10	Electric +15	S 3-4
45	Rapid Katana	K N	V		1-10	Speed +8	
46	Accurate Sword	K P A R	V		1-10	Accuracy +10	
47	Chance Sword	K P A R	V		2-1	Luck +15	
48	Speedy Sword	K P A R	V		1-10	Speed +10	
49	Flash Sword	K P A R	V	V		Energy	S 3-4
50	Flaming Sword	K P A R	V	V	1-10	Fire +10	S 4-3
51	Electric Sword	K P A R	V	V	1-10	Electric +15	S 3-5
52	Acidic Sword	K P A R	V	V	1-10	Acid +10	S 3-1
53	Cold Blade	K P A R	V	V	1-10	Cold +15	S 4-1
54	Sage Dagger	A S	V	V	1-8	Inten +15	Level 1
55	Holy Cudgel	P C	V	V	1-10	Personality +15	C 9-2
56	Divine Mace	K P A C R B	V	V	1-10	Armor Class +10	C 9-1

No	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spec
39	Ice Sam-tar	K P A R	V	V	1-8	Cold 15	S 5-3
3A	Grand Axe	K P A R R	V	V	1-20	Might 15	Might 15
3B	Swift Axe	K P A R B	V	V	1-20	Speed 15	Speed 15
3C	Dyno Katana	K N	V	V	1-20	Electric + 15	Level + 15
3D	Force Sword	K P A R	V	V	1-20	Might 15	Might 15
3E	Magic Sword	K P A R	V	V	1-20	Magic + 15	Level + 15
3F	Thunder Sword	K P A R	V	V	1-20	Might 15	S 3-4
40	Energy Blade	K P A R	V	V	1-20	Energy + 15	S 6-1
41	Photon Blade	K	V	V	1-25	Might 15	S 9-1
42	Staff	K P A C S N B	V		1-8		
43	Sickle	K P A B	V		1-8		
44	Scythe	K P A B	V		1-9		
45	Guave	K P A B	V		1-10		
46	War Hammer	K P A R	V		1-9		
47	Trident	K P A B	V		1-11		
48	Pike	K P A B	V		1-12		
49	Naginata	K N	V		1-12		
4A	Bardiche	K P A B	V		1-13		
4B	Great Hammer	K P A C B	V		1-14		
4C	Halberd	K P A B	V		1-14		
4D	Great Axe	K P A R	V		1-15		
4E	Flamberge	K P A	V		1-16		
4F	Wind Staff	K P A C S N B	V	V	1-8	Speed + 5	S-1
50	Ice Sickle	K P A B	V		1-24	Cold 15	S 1-1
51	Ice Sickle	K P A B	V	V	1-16	Fire 15	S 4-3
52	Fire Clava	K P A B	V	V	1-15	Magic 15	
53	War Hammer	K P A R	V		1-5		
54	Stone Hammer	K P A R	V		1-8		
55	Wizard Staff	K P A C S	V	V	1-15	Protect + 10	Level 15
56	Wizard Staff	S	V	V	1-16	Intellect 15	S 7-4
57	Soul Scythe	K P A B	V	V	1-8	Magic + 15	S 1-2
58	Dark Trident	K P A B	V		1-30	Armor Class 5	
59	Titan Pike	K P A B	V	V	1-10	Might 15	Might 15
5A	Moon Hammer	K P A B	V	V	1-90	Luck 15	C 1-3
5B	Sun Naginata	K N	V	V	1-25	Armor Class 10	Level
5C	Long Pipe	K P A S R N B	V		1-4		
5D	Snag	K P A R N B	V		1-5		
5E	Short Bow	K P A N	V		1-6		
5F	Cross Bow	K P A R N	V		1-8		
60	Long Bow	K P A N	V		1-10		
61	Cross Bow	K P A	V		1-12		
62	Shaman Pipe	K P A S R N B	V	V	1-4	Magic 10	Speed + 1
63	Copper Pipe	K P A S R N B	V	V	1-4	Fire 10	S 4-3
64	Quiet Sling	K P A R N B	V	V	1-5	Sleep 15	C 1-6
65	Plates Arrow	K P A R N	V	V	1-8	Recovery 10	Accuracy + 1
66	Boiling Arrow	K P A R N	V	V	1-8	Fire 10	C 3-5
67	Fireball Bow	K P A N	V	V	1-10	Fire 15	S 4-5
68	Voltage Bow	K P A N	V	V	1-10	Electric 15	S 3-4
69	Capt. Sling	K P A R N B	V	V	1-15	Power + 10	Might + 15
6A	Energy Sling	K P A R N B	V	V	1-10	Energy 15	S 1-3
6B	Death Bow	K P A	V	V	1-24	Luck + 15	Level + 15
6C	Star Bow	K P A	V	V	1-24	Energy + 15	S 9-3
6D	Meteor Bow	K P A	V	V	1-24	Armor Class 5	S 8-3
6E	Ancient Bow	K R B	V	V	1-35	Accuracy + 15	Accuracy
6F	Green Key	No					
70	Yellow Key	No					
71	Red Key	No					



No.	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spec
72	Black Key	No	V	(Armor bonus)			
73	Small Shield	K,P,C,R,B	V		1		
74	Large Shield	K,P,C,R,B	V		2		
75	Great Shield	K,P,C,R,B	V		3		
76	Fire Shield	K,P,C,R,B	V		3	Fire+15	
77	Electric Shield	K,P,C,R,B	V		3	Electric+15	
78	Acid Shield	K,P,C,R,B	V		3	Acid+15	
79	Cold Shield	K,P,C,R,B	V		3	Cold+15	
7A	Silver Shield	K,P,C,R,B	V		3	Energy+15	
7B	Bronze Shield	K,P,C,R,B	V		3	Poison+15	
7C	Iron Shield	K,P,C,R,B	V		3	Sleep+15	
7D	Magic Shield	K,P,C,R,B	V		5	Magic+15	
7E	Gold Shield	K,P,C,R,B	V		7	Luck+15	
7F	Padded Armor	No	V		2		
80	Leather Suit	K,P,A,C,R,N,B	V		3		
81	Scale Armor	K,P,A,C,R,N,B	V		4		
82	Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5		
83	Chain Mail	K,P,A,C,R	V		6		
84	Splint Mail	K,P,C	V		7		
85	Plate Mail	K,P	V		8		
86	Plate Armor	K,P	V		10		
87	Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V		4		
88	B Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V		4	Poison+15	
89	S Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V		4	Energy+15	
8A	I Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5	Sleep+15	
8B	B Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5	Poison+15	
8C	S Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5	Energy+15	
8D	I Chain Mail	K,P,A,C,R	V		6	Sleep+15	
8E	B Chain Mail	K,P,A,C,R	V		6	Poison+15	
8F	S Chain Mail	K,P,A,C,R	V		6	Energy+15	
90	I Splint Mail	K,P,C	V		7	Sleep+15	
91	B Splint Mail	K,P,C	V		7	Poison+15	
92	S Splint Mail	K,P,C	V		7	Energy+15	
93	I Plate Mail	K,P	V		8	Sleep+15	
94	B Plate Mail	K,P	V		8	Poison+15	
95	S Plate Mail	K,P	V		8	Energy+15	
96	C Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V	V	7	Luck+15	Level+10
97	G Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V	V	7	Luck+15	Level+10
98	G Chain Mail	K,P,A,C,R	V	V	8	Luck+15	Level+10
99	G Splint Mail	K,P,C	V	V	9	Luck+15	Level+12
9A	G Plate Mail	K,P	V	V	12	Luck+15	Level+15
9B	Helm	K,P,C,B	V		2		
9C	Iron Helm	K,P,C,B	V		2	Sleep+15	
9D	Bronze Helm	K,P,C,B	V		2	Poison+15	
9E	Silver Helm	K,P,C,B	V		3	Energy+15	
9F	Gold Helm	K,P,C,B	V	V	4	Luck+15	Level+5
A0	Magic Herb	No		V			C 1-4
A1	Torch	No		V			S 1-5
A2	Lantern	No		V			S 1-5
A3	Thief's Pick	R,N	V			Thievery+15	
A4	Rope n' Hooks	No		V			S 2-4
A5	Wakeup Horn	No		V			S 1-1
A6	Compass	No		V			S 1-6
A7	Sextant	No		V			S 1-6
A8	Force Potion	No		V		Might+10	
A9	Skill Potion	No		V		Level+5	
AA	Max HP Potion	No		V		Max HP+2	
AB	Holy Charm	No		V			C 1-7

No	Name	Class	Eq	Use	Damage	Resist	Spe
AC	Harba Patch	No		V			C 2.1
AD	Hero Medal	No	V	V		Personality + 4	C 2.2
AE	Silent Horn	No	V	V		Poison + 10	C 2.6
AF	Magic Medal	No		V			C 3.2
AG	Antidote Ale	No		V			C 3.3
AI	Super Fare	No		V			C 3.5
BJ	Dave's Blood	No		V			C 4.3
B3	Ray Gun	No	V	V		Accuracy + 5	S 1.3
B4	Magic Charm	No	V	V		Magic + 10	S 2.7
B5	Witch Broom	No		V			S 3.2
B6	Invisibility	No	V	V		Armor Class + 3	S 3.3
B7	Storm Wand	No	V	V		Electric + 10	S 3.4
B8	Lava to Ennui	No		V			S 4.3
BA	Hourglass	No		V			S 4.6
BA	Instant Sleep	No		V			S 5.4
BB	Teleport Orb	No		V			S 5.5
BC	Skeleton Key	R N	V			Thievery + 10	
BD	Defense Ring	No	V	V		Armor Class + 2	S 4.5
BE	Mgt. Garment	K P A C R R	V	V		Might + 6	Might + 10
BE	Acc. Garment	K P A C R N B	V	V		Accuracy + 6	Accuracy + 10
BF	South Wind	R N	V	V		Thievery + 10	Speed + 10
CG	Admiral's Hat	No	V				
C2	Speed Boots	No	V	V		Speed + 5	C 1.3
C3	Catapult Wand	No	V	V		Poison + 10	C 5.5
C4	Moon Rock	No		V			C 7.3
C5	Ruby Anklet	No	V	V		Luck + 10	C 1.4
C6	Disruptor	No	V	V		Energy + 5	S 5
C7	Light Wand	K S P	V	V		Accuracy + 5	S 4.1
C8	Plasma	No	V	V		Cold + 15	S 5.3
C9	Freeze Wand	No	V	V			S 6.4
CA	Energyizer	No		V			S 1.2
CB	Mighty Mirror	No		V			
CC	Even Cloak	A R	V	V		Armor Class + 10	
CD	Even Boots	S	V	V		Speed + 10	
CE	Even Ring	V	V	V		Thievery + 5	Speed + 10
CF	Evil Masked Id	No	V	V		Personality + 15	Speed + 10
CG	Cap'n Ticket	No					
DI	Yellow Ticket	No					
D2	Red Ticket	No					
D3	Black Ticket	No					
D4	Ice Paraling	No	V			Thievery + 5	
D5	Castle Key	R N					
D6	Mark's Key	No					
D7	Dog Whistle	No	V	V		Luck + 1	S 4.4
D8	Wed Caster	No	V	V			S 3
D9	Monster Tome	No		V			S 3
DA	Cape Don	No		V			S 6
DB	Water Taron	No		V			S 7
DC	Air Taron	No		V			S 8
DD	Fire Taron	No		V			S 9
DE	Earth Taron	No		V			S 10
DF	Instant Orb	No		V			C 9.3
EO	Gold Goblet	No					
EE	Gold Loin Cloth	No	V			Thievery + 10	
EF	Gold Loin Cloth	No	V			Thievery + 10	
EG	Gold Loin Cloth	No	V			Thievery + 10	
EH	Gold Loin Cloth	No	V			Thievery + 10	



No	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spec
E5	Corak's Sou.	No					
E6	Emerald Ring	No	V			Armor Class+10	
E7	Water Disc	No		V			C 6-5
E8	Air Disc	No		V			C 4-2
E9	Fire Disc	No		V			C 8-2
EA	Earth Disc	No		V			C 6-1
EB	Sapphire Pin	R	V			Luck + 10	
EC	Amethyst Box	R	V			Luck + 15	
ED	Coral Brooch	B	V			Might + 10	
EE	Lapis Scarab	B	V			Might + 15	
EF	Amber Skull	S	V			Intelect + 15	
FO	Quartz Skull	S	V			Intelect + 15	
F1	Agate Grail	P	V			Personality + 15	
F2	Opal Pendant	P	V			Might + 15	
F3	Crysal Vial	N	V			Speed + 15	
F4	Ruby Amulet	N	V			Luck + 15	
F5	Ivory Cameo	K	V			Might + 15	
F6	Ruby Tiara	K	V			Accuracy + 15	
F7	Onyx Effigy	C	V			Personality + 15	
F8	Pearl Choker	C	V			Personality + 15	
F9	Topaz Shard	A	V			Accuracy + 15	
FA	Sun Crown	A	V			Intelect + 15	
FB	J-26 Fluxer	No					
FC	M-27 Radicon	No					
FD	A-1 Toddler	No					
FE	N-19 Capitor	No					
FF	Usages Item	No					

附表二、人物屬性資料(含附圖一)

00~05	姓名
2A	盜行能力 (Thievery)
3C	等級 (Level)
2D	年紀
30	防護級數 (Armor Class)
3	食物
32	身體狀況 (Condition) (註一)
34~39	裝備 (Equipment) (註二)
3A~3F	裝備可使用次數 (Charge)
40~45	裝備的效能
46~4F	背包物品 (Backpack Items)
4C~51	物品可使用次數 (Charge)
52~57	物品的效能
5C	第二技能 Secondary Skill (註三)
5D~62	學習到的法術 Spell (註四)
64~65	法力點數 (Spell point)
66~67	最高法力點數 (Max Spell Point)
68~69	寶石數目 (Gems)
6A~6B	健康點數 (Health Point)
6C~6D	健康點數 (Health Point)
6E~7E	經驗點數 (Experience)
72~75	黃金 (Gold)
77~7C	屬性 力量、人格、智慧、速度、準確度、運氣

7D	等級 level
7E	法力等級 Spell Level
7F	屬性 耐力
80	最高健康點數 Max Health Point

附表三、物品 武器之 Resistance 配合附圖二、

第 格 第 格 0~15
第 格 第 格 0~15

0	Might	8	Electric
1	Intelect	9	Cold
2	Personality	A	Energy
3	Speed	B	Sleep
4	Accuracy	C	Poison
5	Luck	D	Acid
6	Magic	E	Thievery
7	Fire	F	Armor Class

註四 Might & Magic 1 種皮和
巫術各有48種 因為 個人只
能習得其中之 而不能同時學
得多種和種友 故以 6 個 By
tes 來記錄即可 若此 6 個
Bytes 均為 FF 則表示此人已
學會所有的神術或巫術 幸

附表四、法術 / 神術碼

Spell	Code	Spell	Code
S 1-1	81	C 1-1	B
/	/	/	/
S 1-7	87	C 1-7	B7
S 2-1	88	C 2-1	B8
/	/	/	/
S 2-7	8E	C 2-7	BE
S 3-1	8F	C 3-1	BF
/	/	/	/
S 3-6	94	C 3-6	C4
S 4-1	95	C 4-1	C5
/	/	/	/
S 4-6	9A	C 4-6	CA
S 5-1	9B	C 5-1	CB
/	/	/	/
S 5-5	9F	C 5-5	CF
S 6-1	A0	C 6-1	D0
/	/	/	/
S 6-5	A4	C 6-5	D4
S 7-1	A5	C 7-1	D5
/	/	/	/
S 7-4	A8	C 7-4	D8
S 8-1	A9	C 8-1	D9
/	/	/	/
S 8-4	AC	C 8-4	DC
S 9-1	AD	C 9-1	DD
/	/	/	/
S 9-4	B0	C 9-4	E0

/ 林國卿



關卡密碼表

太空小蜜蜂這次映著各種兇悍怪物，來為當年小蜜蜂報一箭之仇，當然各位戰友也進化了許多新式武器，加上布魯德也會起來幫倒作戰，除助我方進頭痛擊，但是各位將會發現各關卡困難度就如同名稱所形容，使人無法突破，也千萬不要太天真相信

第2關名稱 THE FLY，因為後面還有24、25兩關，等著各位呢，幸好能夠輸入各關密碼直至到達，現在列出各關密碼供各位戰友參考，另外特別提醒輸入密碼時，不要太緊張猛盯著鍵盤打，要注視螢幕是否有此字回應，最祝各位打擊成功！

以自認為智商過人，IQ 180嗎？
讓全力反彈向你的智商挑戰！

全力反彈 跳關法 / 無敵抄人



修改檔案：HIGH.BIN
地區：φφ

位址 \$5φ~\$59 依序存放各玩者的最高關數，以 φφ 代表第一關，內容為 \$4F 則為第八十關。

最高關數修改完後，尚需更改位址 \$5A 的值。新的資料為 \$5A 原值減去 \$5φ~\$59 新數值的差。

例如 \$5A 原來是 \$FF，\$5φ 原來是第一關。現在要把第一個玩者的最高關數改成第八十關，先在 \$5φ 填入 \$4F。\$5φ 原來是 φφ，\$4F - \$φφ = \$4F，把原來 \$5

A 的 \$FF - \$4F = \$Bφ 填入 \$5A 即可。

公式如下：

$$\begin{aligned} \$5A \text{ 新值} &= \$5A \text{ 舊值} \\ &- \$5\phi \text{ 到 } \$59 \text{ 舊值的和} \\ &+ \$5\phi \text{ 到 } \$59 \text{ 新值的和} \end{aligned}$$

以上公式僅針對修改關數的情況。

註：\$5A 表示位址 (offset) \$5A

太空小蜜蜂關卡密碼表

關卡	至本關卡密碼參考代號	本關卡名稱
1	ELEKTRA	PRACTICE
2	SYZYGY	A DODDLE
3	DRAMBUZ	VERY EASY
4	PLUG	EASY
5	SOPRANO	QUITE EASY
6	MAYONNAISE	AVERAGE
7	FAUCET	SOME EFFORT
8	POTATO	MUCH EFFORT
9	WOOLFEAR	HEATED EFFORT
10	NARCISSUS	VERY EFFORT
11	DEACTATE	...
12	PIPER	...
13	ACOUSTIC	...
14	TRIPTYC	...
15	ABSTRACT	...
16	WORMS	...
17	QUAN	...
18	PENALTY	...
19	TRIPLY PUM	...
20	KEWOP	...
21
22
23
24
25	J M YANG	THAT'S IT

呼... 不是金錢，但
是個人的名譽，我
要... 證明自己

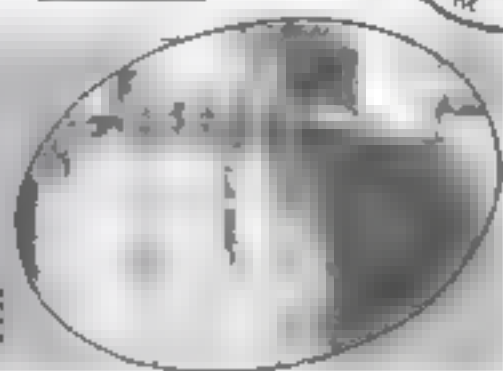




聖女貞德

避蟲術

/交大電玩族



歷史上有名的英法百年戰爭

無論是遊戲的畫面，這個 game 的表現均是上乘的，這也是它一直吸引住我的原因。我想，曾親身歷其境的讀者，應該都能體會到這種感受的。

不過，由於其太過注重聲音和畫面等外表的表現，有時反而忽略了內部程式的設計，以致於產生了幾個非常嚴重的 Bug，影響了整套遊戲的完美性。但是，因為這套遊戲的聲音和畫面，實在是前所未有，所以，它仍然是一套相當值得珍藏的 game，有時將其拿出來玩賞一番，還是會讓人有痛快之感。

引到這裏，讀者或許就會有一種躍躍欲試的感覺，急著想要看到聖女貞德的生動畫面和聽到它的美妙音樂，但是，一叫出遊戲，玩沒幾下，便便「砰」地一聲，或許讀者會想到「這也許是機種不合，甚至操作不當的結果」，於是再試幾下，仍是在同一個地方當掉，因此，便將其束之高閣，永遠把它當成一個真正的珍藏品來看，真是可惜！

筆者在一次偶然的機會中，發現了解開這個 Bug 的方法，現在願將其公開於各同好之前，讓大家也能欣賞到這個 game 的特色—聲音、畫面。

首先呢，先談這個 Bug 的背景，在遊戲的開始，貞德 (Joanne d'Arc) 在 Berry 省分，而遊戲的宗旨，是要貞德先解 Orleans 省分中的 Orleans 圍城之危，再攻陷 Champagne 省分中 Reims 城，幫助皇太子查理七世登上王位，然後就王廷混亂及驅逐英軍，達成統一法國的目的。所以，基於這個宗旨，我們必須先使用 displace 這個指令將貞德的部隊由 Berry 省移到 Orleans 省，而目前貞德的部隊一到 Orleans 省，便會立刻遭遇到英軍的攻擊，此時，由於是隨機的緣故，因此，有時是英軍武士的挑戰，有時是由 Captain John Talbot 所率領的英軍攻擊，不管如何，當擊敗他們之後，選擇 Offensive 指令攻擊奧蘭斯城 (Orleans)，等到攻陷後，再揮軍攻擊右上角

Champagne 省的 Reims 城，幫助皇太子查理七世登上王位，可是，當他登上王位之後，若是一揮 Offensive 這個指令，馬上就會當機，假如再次重複執行，也是同樣遭受當機的命運。

而要解決這一個 Bug，就必須要在貞德攻陷 Orleans 城後，執行些徒勞無功的指令 (因查理七世尚未登上王位)，引英軍來攻擊貞德，或者說，不必執行指令就已經有人攻擊貞德，等一進入戰爭的畫面，立刻執行撤退的指令 (即畫面上的 ▼ 記號)。如此，便能通過當機的悲運了！

寶俠神鷹

二、三關修改

黃冠雄

寶俠神鷹共有三關，第一關的難度極低，第二關，則以各種玩家的定傷受挫之苦；第二關也不好過，必須找到四樣寶物才能救出公主，沿途有像香燭狀的東西可補充生命力，但似乎要過關仍嫌太難。所以筆者特找出修改方法，修改後第二關的惡魔石碑就如同幼像一樣，撞不死，而神鷹也多了許多顆心臟。

- 1 以 DEBG 指令修改，修改前將 SAVAGE.EXE 改成 SAVAGE.XXX。
- 2 在記憶體地址 1DEA 及 1E4C 可發現下列數值
C6 06 9F 00 01 將 01 改成 FF 即大功告成。以上指令修改 W 指令寫入，最後按 Q 鍵跳出後再將附名 EXE 還原。會

法國花木蘭領軍出擊 查理皇太子登基為王

英法百年戰爭

借 GAME 重現



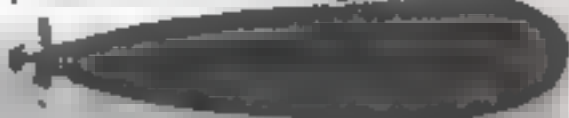
Red Storm Rising

戰記

紅色風暴

克林姆林獵殺行動

/陳宗南



〔楔子〕

「To: Eric 艦長
立刻到 Holy Loch 海軍基地報到。」

「To: Eric 艦長
From: 英國海軍總部

任命 Eric 艦長為 Seawolf 級潛艇艦長」

「報告！」我推開了「艦隊司令室」的門走了進去，S J Anderson

是 Seawolf 的艦長，你這小子真是好夠運，居然讓你指揮新銳艦！」他把我拉到沙發坐下，接著說，「他們這些俄國佬真混球！你也知道，前一陣子克林姆林宮發生爆炸案，那些 KGB 竟然把線索指向西方！又根據我們情報單位的資訊，蘇俄北海艦隊已經南下；而蘇聯最高領導層很可能將

要挑起第三次世界大戰！現在，你帶著「紅暴」到北海巡邏，搜尋那些南下的北極熊吧！」當我轉身離開時，我問了一句，「為什麼找上我？我是說，海軍人才濟濟，怎麼會找我？」他指著電腦說：「是這寶貝決定的。」我看著那螢幕，上面寫著「ASIA」四個大字……

92/08/27：挪威海海底

「艦長！艦長！」我從睡夢中醒來，搖搖腦袋說「我睡了多久？」副艦長回答「大約三小時吧。艦長，有任務。」我接過來一張電傳打字機傳下的電報

Top Secret

Mission: 擊沈蘇俄克林姆林航空母艦。

「根據由人造衛星傳來的照片研判，在莫曼斯克有大批船艦集結，其中有

可能前往挪威的諾羅克支援，命名 Seawolf 前去攔截，不得有誤。」美

我站起來下了命令：「潛航至 800 呎，全速前進，轉舵，向 45°；目標莫曼斯克。」狩獵季節又開始了，潛艇人員有個簡單的生活座右銘：船の種類有兩種，一種是潛艇，另一種是目標吧！這一次會獵到什麼呢？

92/08/28：莫曼斯克

艦隊司令 A V 亞卡托夫中將站在克林姆林號的艦橋上，望著艦隊由一條被索不起眼的港口拖船拖出港灣。左舷有基洛夫 (Kirov) 戰鬥飛彈巡洋艦，右舷有卡拉 (Kara) 飛彈巡洋艦，是瑞斯塔級二代 (Kresta II) 飛彈巡洋艦一艘，再加上先前出發的一隊 ASW 反潛部隊，由烏達洛伊 (Udaloy)、克里瓦克二代 (Krivak II) 等艦混合編成，已跑去搜索那些躲在海底的異乎動物。再加上從冰山下面調來的烏德爾級潛艇，他們大概明天就能會合艦隊；差不多北方艦隊





的精銳都在這兒！亞卡托夫不覺笑了一笑，管你什麼 Seawolf！你打得過來嗎！這一次一定要給美帝瞧瞧大蘇聯海軍的厲害！

92/06/30：巴倫支海底

放出拖曳式陣列聲納，發速前進。

92/07/01：

遭遇 ASW 反潛部隊。潛至800呎，靜音，讓小卒子過去，不能得在他們身上浪費魚雷！

92/07/02：

經由陣列聲納，聲納兵收到了一些不尋常的訊息，我決定加以跟蹤監視。經過 TMA（目標移動分析器）的過濾分析，可以發現基洛夫級的特殊引擎聲。什麼東西會用基洛夫來追蹤呢？哈哈！我想我們中獎了！「靜音靜航！以 Power 1 航向艦隊。聲納兵，繼續用陣列聲納找出我們頭上是些什麼東西。XO，填裝 1~4 號魚雷管 MK 48 魚雷，5~8 號魚雷管各填裝 2 顆戰斧和魚叉飛彈。全艦進入戰鬥狀態！」

「艦長同志！800呎深有聲納反應，未能判定是什麼物體。」克瑞斯塔艦艇長做了一下眉頭，心想：「這附近海域也許會有鯨魚出沒。」他考慮了一下，下令「派一隊反潛直昇機過去看看。」

一架 Ka-25「幽靈」反潛直昇機由克瑞斯塔的飛行甲板起飛，飛到了訊號所傳海面。直昇機盤旋，降位高。



度，並垂下探測聲納。飛行員喊道：「放下聲納浮標！」一個聲納浮標被投到海面，「噹噹」就開始探測。

「艦長！」聲納兵報告「上方有直昇機接近，並有聲納浮標作用中。」我心中暗暗叫了一聲「苦也！」此時副艦長對我說：「大約有 1 艘空母、3 艘護衛艦，附近可能有潛艇潛航。這是剛從 TMA 出來的資料。如何？艦長幹是不幹？」聲納兵說：「約三分鐘進入聲納浮標範圍。」我點了點頭：「先發制人！急速上升至55呎！制針、戰斧、魚叉飛彈準備發射！」

Ka-25 上面的聲納儀器突然發出強迫的訊息，顯示出來有物體快速上浮！「報告！報告！確是潛艇，請派支隊來！」飛行員望著起伏不定的波光，隱約地可看見海面下深色的龐然巨物。突然，海面上伸出了一根探測管，說時遲那時快，一個發亮的物體由管口射出，直向直昇機飛來！「發彈！潛艇有防空飛彈！太近了！要被擊落了！」

轟，地一聲，Ka-25 化為一團

火球墜入海面。我放下潛望鏡，說「我們剛才把在我們頭上亂飛的蒼蠅打了下來！」全艦發出了一陣歡呼聲。「接下來，就是海上的大魚啦！5~8 號魚雷管飛彈發射！」

魚雷管打了開來，4 顆飛彈破水而出。隨著到達設定高度，飛彈的翅膀張了開來，加速至音速，緊貼著海面朝著艦隊飛去，活像一羣在海面田鰲滑翔的飛魚。

飛彈自左舷來襲！吞艦防禦！

2 顆飛彈朝著較接近的卡拉級艦和克瑞斯塔艦艇飛去，另外 2 顆戰斧也鎖住了克瑞斯塔艦！卡拉級艦放出了干擾彈和光熱彈誘導 1 枚魚叉墜落在離尾數百公尺的海面上，但是克瑞斯塔艦就沒那麼幸運了。在它還沒有回過神之前，魚叉已經「刺」中了它的船腹，硬是將它切成兩半！克瑞斯塔艦的防禦快炮打下了 1 枚戰斧，但是另 1 枚戰斧實在太快了，它擊中了吃水線上方 1m，開了一個 4m 的大洞，不愧是 300 公斤重彈頭的威力！

一番震動後，克瑞斯塔艦仍然屹立在水面上。亞卡托夫由地板站了起來，環視了一下船橋，玻璃全部震碎，四處一片狼藉。「報告損害。」

飛彈擊中居住區，對全艦無極大影響。艦長同志，請下令。亞卡托夫艦艇長頭說：「好，讓我們反擊了。這路各艦艇，(1)全艦陣發射 SSN-14 反潛飛彈至最後敵人位置。(2)基洛夫艦保護本艦脫離戰場。3 卡拉級及海底的 Alfa、Sierra 級兩艘潛艇前去獵殺那個混蛋！」

「擊沈一艘，擊傷一艘。」聲納兵報告。我下令：「好，潛至 800 呎深，保持在敵人聲納偵測範圍外。保持安靜，SSN-14 就只會在上空盤旋，它找不到我們。XO，填裝 2 枚 MK 48 及 2 枚海矛飛彈，我們來



更精彩的下文...

還等什麼呢？



你有三頭六臂、七十二變化也逃不出這天羅地網的包圍！「轟」一聲爆炸，連蘇俄最快速、最堅固用鈦金屬打造的 Alfa 潛艇也成了巴倫支海底的魚礁了。

接連而來的電訊，代表艦隊一艘一艘地被擊沉，而可以確定的，敵方的潛艇一定還在東方苦苦追趕。前去獵殺它的「獵船隻」反而被它獵殺了這個船隻實在厲害！現在保衛克林姆林號的只剩一艘基洛夫級巡洋艦。媽的！帶出來一個6艘船艦的艦隊，一下子就被幹掉了4艘，新型的克林姆林號也受了傷，回去後準備接受軍事審判，去西伯利亞勞改吧！如果能活著回去的話，亞卡托夫又想到，就算回去要接受審判的命運，那第一艘旗艦航空母艦也不能敗在我手裏！他跟他打了電訊給基洛夫的艦長：「為了蘇聯海軍的光榮，同志！盡全力摧毀敵方潛艇及克林姆林號的所有戰艦、魚雷！讓克林姆林號安全駛回奧斯陸！」



「小子們！現在俄國佬只剩下了2條大魚在水上等我們，我們可不能讓他失望！我們要趕盡殺絕，一艘都不要留下！填裝4枚魚叉和2枚MK 48，我們有些禮物要回敬北極熊！」

基洛夫的艦長接到電訊後，苦笑了一下，說：「我看咱們要被犧牲了，不是嗎？如這滅亡，擋在敵人與克林姆林號之間。通知防禦快炮等，一定要打下所有的飛彈；否則準備回家吃老米飯吧！」

4枚魚叉壯觀地從海面一齊竄出，打開雷達攔向俄國艦隊。在同一時間，幾乎沒有人注意到2枚沒有致活



「當這發現4枚飛彈接近，「各炮台各自瞄準目標！」一聲「發射」令下，大柱齊發，頓時形成了一片火網，煞是壯觀。其中一枚魚叉被快炮打成碎片，另一枚在千鈞一髮時被電子干擾彈干擾掉入海中。而剩下的2枚魚叉幾乎是同時等距離接近，防禦快炮的電腦一時辨不出攻擊順序。2枚魚叉就擊中了基洛夫的炮塔及廣彈發射架，引發了一連串連鎖反應！基洛夫甲板上發生了大火及重重災情。

當船上的士兵正忙著救火時，有人看到不遠處出現了兩柱水泡。「暗

了！是魚雷！」基洛夫的艦長下令，「刺骨太冷了！距離如接近，只有用船身來擋住魚雷了！船首轉向擋住它！」

基洛夫正要捨身擋住魚雷，就在間不容髮的時刻，2枚魚雷由船底下穿了过去，直取克林姆林號！基洛夫的艦長只能眼巴巴地看著2柱水泡擊中船底，開了2個無可救藥的致命傷。克林姆林的船首已經傾斜，而即將翻覆了！亞卡托夫不得不宣布「棄船！」

就在克林姆林號開始下沉幾分鐘，基洛夫艦也支撐不下去了。敵生艇一個接一個丟在海面上，上面擠滿了紛亂發生的俄國官兵。就在其中的一個救生艇中，亞卡托夫望著深黑色的海面，口中含混不清地訴苦「虎艦...虎艦...」。

我從潛望鏡看了出去，海面真是慘不忍睹；不是浮油，就是碎片；還有無數在海上飄浮的俄國水兵。遠方有一截突出來的船首，我猜想那就是蘇聯海軍引以為傲的克林姆林號。「兄弟們！」我放下了潛望鏡，說：「我很榮幸的告訴你們，咱們任務成功了！」四處傳出一片歡呼聲。「通訊官，發出信號給海軍總部，報告我們的戰果。我們要回家了！」我想了想接著說：「至於那些在巴倫支海面的「海上難民」們，我們不用管他了，因為巴倫支海就像蘇俄門前的池溲，北極熊會派人把他們撿回去的——然後直達西伯利亞！」

92/07/03

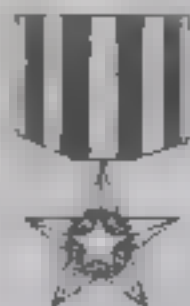
From 美國海軍總部

確認：擊沉6艘蘇俄軍艦 包括一艘克林姆林航空母艦 任務完成。

由於你們在巴倫支海的奮戰，扼阻了北海艦隊的南侵，因此給了 NATO 反攻的機會，同時美軍艦隊也獲得極大的優勢。為了表揚你的英勇事蹟，

英雄班師

奏凱歌

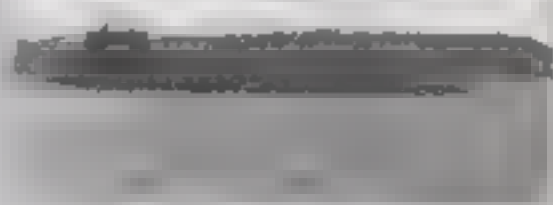


加勳褒獎

蓋山河

經過海軍總部的考慮，我們決定授與你「SS-SSS勳章」，

現在回到 Holy Loch 基地休息



補充：看，那裏將會有一個盛大的慶功儀式歡迎你們這些英雄們！通訊 Over。



／忍龍忍龍

拙著「信長之野望割折」自創刊號上刊載之後，至今匆匆已有數月餘。此間戎馬倥傯、蹂躪日本不亦樂乎之人，想必不在少數。故吾人初衷雖落實才是，其實不然。或謂17封地時，千秋大業垂手可得，然50封地時則霸業難成，蓋以一地之富強國大事；或謂 Owari 封地地勢偏僻、版圖狹小以致王霸圖、灰飛煙滅（此君十分機敏且不知曉少康中興與光武轍事），竟有謂 Oda 領主其貌不揚而為選其他帥師者。近日吾人清夜細自琢磨推敲，越發感慨諸好友所言不虛。是故立下宏願，必讓所有資料之憾處無所遁形。嗚呼！聖天在上、后土在下、諸天神佛、鼎力襄贊，果不數日，風雲變色兮，奇書出土。吾人焚香膜拜之苦，終獲慰藉。此乃諸玩家之鴻福及神明庇佑所致。幸甚。

此大書寥寥數頁，盡是敬言義理，信屈聱牙。吾人通達諸道友共享盛事，其望一稔此書宜興。惟解出其中部分語辭時，便有道友駕返瑤池。不，是知趣而退。故僅將此領略部分獻出。諸位玩家理該體念吾輩之苦心孤詣、莫再稍書索封，須知吾輩非天縱天師也。

茲將所解出部分，分成17封地與50封地兩方面，圖解如下，以告吾友英賢……。不，碩果共享。

「17封地」

封地編號	領主資料	封地資料
Sector	位址	Sector 位址
1	10 176 183	7 386 411
2	10 184 191	7 412 437
3	10 192 199	7 438 463
4	10 200 207	7 464 489
5	10 208 215	7 8 490 03
6	10 216 223	8 04 29
7	10 224 231	8 30 55
8	10 232 239	8 56 81
9	10 240 247	8 82 107
10	10 248 255	8 108 133
11	10 256 263	8 134 159
12	10 264 271	8 160 185
13	10 272 279	8 186 211
14	10 280 287	8 212 237
15	10 288 295	8 238 263
16	10 296 303	8 264 289
17	10 304 311	8 290 315

附註：

- 1 位址數字以10進位表示之。
- 2 領主資料佔8位元組，前6位元組依序代表年齡、體康狀況、野心、運氣、魅力和IQ。
- 3 封地資料佔26位元組，共13項。前12項依序代表西金數量、貸款額、城鎮價值、米糧存額、學堂力、防衛能力、糧食生產、居民財富、軍隊數量、治安、城度、軍隊訓練程度、軍隊戰況。
- 4 修改數字與方法請參閱拙著「信長之野望割折」。



「50封地」

封地編號	領主資料	封地資料
Sector	位址	Sector 位址
1	10 176 183	7 386 411
2	10 184 191	7 412 437
3	10 192 199	7 438 463
4	10 200 207	7 464 489
5	10 208 215	7 8 490 03
6	10 216 223	8 04 29
7	10 224 231	8 30 55
8	10 232 239	8 56 81
9	10 240 247	8 82 107
10	10 248 255	8 108 133
11	10 256 263	8 134 159
12	10 264 271	8 160 185
13	10 272 279	8 186 211
14	10 280 287	8 212 237
15	10 288 295	8 238 263
16	10 296 303	8 264 289
17	10 304 311	8 290 315
18	10 312 319	8 316 341
19	10 320 327	8 342 367
20	10 328 335	8 368 393
21	10 336 343	8 394 419
22	10 344 351	8 420 445
23	10 352 359	8 446 471
24	10 360 367	8 472 497
25	10 368 375	8 9 498 11
26	10 376 383	9 12 37
27	10 384 391	9 38 63
28	10 392 399	9 64 89
29	10 400 407	9 90 115
30	10 408 415	9 116 141
31	10 416 423	9 142 167
32	10 424 431	9 168 193
33	10 432 439	9 194 219
34	10 440 447	9 220 245
35	10 448 455	9 246 271
36	10 456 463	9 272 297
37	10 464 471	9 298 323
38	10 472 479	9 324 349
39	10 480 487	9 350 375
40	10 488 495	9 376 401
41	10 496 503	9 402 427
42	10 504 511	9 428 453
43	11 00 07	9 454 479
44	11 08 15	9 480 505
45	11 16 23	9 506 531
46	11 24 31	10 20 45
47	11 32 39	10 46 71
48	11 40 47	10 72 97
49	11 48 55	10 98 123
50	11 56 63	10 124 149

信長之野望

更正

／游淋淇

更正 當你用20號指令準備儲存時
1是指存入S1-DAT，選2是指存入
S2-DAT，因此非17郡和21郡之部
分。◆



傳說中，忍者能日行千里風裡來，風裡去，一哩外掉下，他都可以聽得見，也就是現代忍者中僅存的少數「超人」。



/ 趙君豪

看了第3期陳恩誠先生的文章，我又把塵封已久的「最後的忍者」拿出來玩，但是，想必玩過這個遊戲的玩家一定會知道，要能活著到達第四關，那實在是超人不能（沒有修改資料的情況下），因為途中的障礙，如河、沼澤、火龍等，常常讓玩家「損失慘重」，因此，我把「血淚」換來的經驗公佈，希望對各位玩家有所幫助，也希望各位能再玩一次這個遊戲，因為它實在太棒了！（不論各方面）

以下就是各關的障礙跳過法：

一第一關：本關有河、沼澤和火龍。

1 河：畫面一出現，就按下[9]鍵往右上跑，到達岸邊時，連續按三次[Shift] + [9]鍵便可跳過。

2 沼澤：跑到上方路面靠近路邊的石頭時，連接二次[Shift] + [8]鍵便可跳過。

3 火龍：只要向下方走出路面便可通過火龍。

二第二關：本關有山崖、河、沼澤和龍。

1 山崖：到達山溝時便須跳過。當畫面一出現，按下[3]鍵向右下跑，到達邊緣時，馬上連接四次[Shift] + [7]鍵便可。

2 河：本關的河須來回跳兩次。

(1)去：先跑到路面最下方，到達岸邊時，連續按兩次[Shift] + [9]鍵，再按一次[Shift] + [9]鍵即可。

(2)回：畫面一出現便按[1]鍵，到岸邊時，連接一次[Shift] + [2]鍵便能跳過。

3 沼澤：先跑到上邊路面，再沿著其下方邊緣跑，到達沼澤邊時，按一次[Shift] + [9]，一次[Shift] + [6]，再按一次[Shift] + [8]即可。

※本關亦有木柱，須跑入竹林拿。

4 火龍：畫面一出現，按[6]鍵跑到第一頭火龍（不會噴火），按[9]鍵跑到第二火龍的口，哪裏，然後直接跑過去就行了，不過，等下

個畫面出現，人物會死亡，但畢竟已過關了。

三第三關：本關有河和一條「小水溝」（筆者這樣稱呼）

1 河：本關的河須來回兩次。

(1)去：先跑到路面下方，到達岸邊時，按下[Shift] + [3]鍵，再連接二次[Shift] + [6]（第二次到達石頭時，可向前走一步），再按一次[Shift] + [8]鍵。

(2)回：跑到路面上方，到岸邊時按[Shift] + [2]鍵，按[Shift] + [1]鍵、[Shift] + [4]鍵、[Shift] + [1]鍵、[Shift] + [2]鍵即可。

2 小水溝：跑到路面下方，按[Shift] + [6]鍵即可。

好了，就到這裡了（只有前關有障礙），其餘就看各位的了。但第四關的骷髏兵，除了用陳恩誠先生的方法外，也可用「打帶跑」戰術（此打到敵人使馬上退回另一個畫面），武器最好用雙截棍（不論對什麼敵人皆可，因為筆者發現，劍實在不好用），這樣便可輕易打敗骷髏兵。另外，在第一關拿花時，一定要戴手套，否則就……



※片頭畫面有作者介紹，如果不想看，可在選擇顯示卡後，按[Ctrl] + [5]鍵跳過（按2~4次）。

※一定要瞭解各條路相接情形（可參考軟體世界追蹤報導第4期溫松淋先生所繪製的地圖），盡量找出到過關處最短的路，以避免不必要的戰鬥。◆



七嘴八舌

魔鬼剋星

施仲偉

看到軟體世界推出魔鬼剋星II珍藏版時的反應一定和我一樣毫不猶豫地掏錢買下來，像瘋子一樣一路飛奔回家，打開電腦電源。

魔鬼剋星II的確沒讓我失望，很完整的將電影中一些重要場景搬進遊戲內，尤其它的語音處理讓我差點感動流淚，在沒有魔奇音效卡的情形下，還能將摩里夫魔王的聲音清晰地一字字講出來，還有抓鬼小組獲勝時歡呼聲、助理珍妮小姐接電話時三八的聲音，都與電影音效一模一樣。我曾在雜誌裡把摩里夫魔王的聲音與電影的聽好幾遍，只差沒錄音下來。

魔鬼剋星，每一場景都絕對精彩：從抓鬼、掛黏液、藏入院之歌到最後對自由女神喊，「Let's go! Mama!」穿越混亂的紐約街道，迎戰美術館中的維京大魔王……。

……

• 竊賊 •

話可
真多哩!



魔鬼剋星

胡小芳

……魔鬼剋星II的確沒讓我失望，很完整的將電影中一些重要場景搬進遊戲內，尤其它的語音處理讓我差點感動流淚，在沒有魔奇音效卡的情形下，還能將摩里夫魔王的聲音清晰地一字字講出來，還有抓鬼小組獲勝時歡呼聲、助理珍妮小姐接電話時三八的聲音，都與電影音效一模一樣。我曾在雜誌裡把摩里夫魔王的聲音與電影的聽好幾遍，只差沒錄音下來。

這個遊戲仍有幾個「可怕」的地方

(1) 沒有提供遊戲進度的存取，以致每一次都得殺完六個鬼，而且又不能有差錯，對於像我這樣功力不高的人來說，相當吃力。

(2) 一開始的二個鬼要捉進捕鬼器似乎是高手般的挑戰。

「精美」與「逼真」是它最大的

魔鬼剋星

心維倫

玩 魔鬼剋星II若配合魔奇音效卡，就彷彿此電影正在你家上演一樣，非常動人悅耳，專賣支援魔奇卡遊戲的玩家一定不會失望。畫面很大也很清晰，開頭介紹時你還會看到史萊姆這個小鬼向你扮鬼臉呢！

由於魔鬼剋星使用的是廉價的素材，使得本遊戲的可玩性提高，而且還可以駕駛自由女神，享受滿地可的滋味（好像駕駛無敵戰艦一樣）。瞄準器也非常靈活，比滿地可的效果要好。

本遊戲的缺點就是要常常換片，每換一個場景差不多要換2片到3片來讀取資料。

……

……

……

……

……

……

……



立體俄羅斯方塊

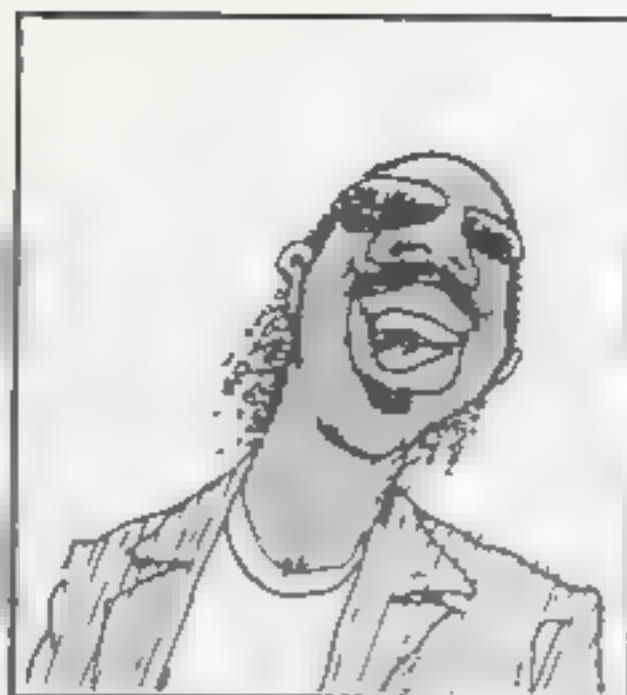
郭三鴻

立體俄羅斯方塊實在是一個近乎完美的益智遊戲，玩起來真的會讓我廢寢忘食，甚至在作夢時也是夢到方塊如何組合、分數破了最高紀錄等這一類的事，由此可見這個遊戲是多麼的迷人。

這個遊戲非常容易上手，但是想玩得很棒卻並不簡單。就筆者而言，基礎級可以玩到五萬多接近六萬，進階級則至今仍未突破五位數，可見其難度之高。尤其是在高難級裡面的複雜型，亂七八糟，令人絞盡腦汁還找不出一塊地方以供方塊大顯容身。

通常這個遊戲的音效並不需要關，因為它的音效非但不吵人，還會使你一聽則癒。這是一個頗為特殊的優點。在剛接觸這一個遊戲時，會對方塊的旋轉感到困擾，尤其剛從平面俄羅斯方塊轉過來更覺如此，不過只要玩個兩、三次也就習慣了。

遊戲中的練習模式是設一名的，蠻好番，可惜似乎用不到，而且分數



立體俄羅斯方塊

張風

這真是一個可怕的遊戲！筆者買到這遊戲後，只要一玩上手（約20分鐘即可），便會沉迷其中，對周遭事物毫無感覺，難怪一出品就登上暢銷排行榜冠軍寶座。

本遊戲不但將平面方塊轉移成立體方塊，還可隨心所欲調整方井大小、方塊組合（分平面、基本、複雜型三種）、旋轉速度，給玩家更為寬廣的選擇空間。畫面非常清晰，在單色螢幕上仍然層次分明。控制鍵非常容易操作，選定方塊排列方式及速度還有不同的計分法。

本遊戲缺點很少，筆者認為只有下列幾點：

- (1)等級8以後的速度太快，全台電腦的反應都跟不上電腦的品手。
- (2)善用兩組控制鍵，可省去不少時間。

建議：(1)先從平面型方塊玩起，再玩複雜型。(2)善用兩組控制鍵，可省去不少時間。

沒玩過的朋友們，口水是否已沾溼了雜誌？趕快去「搶」一個回來，不然你會終身後悔。



俄羅斯方塊

懶考蛙

俄羅斯方塊，非全天下皆知，斷，但內容稍嫌單調。而今，以立體三維空間來表現的立體俄羅斯方塊，幾乎刪除了所有的缺點，堪稱遊戲精品之作。

初接觸此遊戲，便深深為之所吸引；雖然我數學上的空間系學得很差，但才玩三次便可達到一萬五千分。目前最高紀錄俄羅斯方塊一萬，加上附加大方夜環，更別說四、五萬分，自信心不覺大增。

這個遊戲看起來簡單，實地操作才覺，非想像第一難。而「選」設定方井分割精細程度及選擇方塊組合的複雜程度，所以很容易上手。此外，就算玩熟了也不至於感到無聊，的確是個老少咸宜的遊戲。如果你缺乏空間感，又苦於無法解決，這不啻是個好機會。

此遊戲近乎完美，唯一美中不足的是在單色螢幕時看不容易，若有，若不小心就容易放錯，但不能因此而抹煞了它的優點。

有看頭



戲

NES



無敵飛狼

無敵飛狼

無敵飛狼

C N I

這是一個很創意的遊戲，不但將電影的情節重現在你的眼前，而且畫面非常生動，還支援魔奇特效卡。筆者第一次玩時，嚇了一跳，因為不論畫面和音效，都和電影沒什麼兩樣！

拆鬼時，不但要靈活地操作，還必須靠點智慧，才能順利的賺到5000元。別以為拆鬼簡單，其實困難重重，不但要不斷地瞄準，還必須注意冷不防從旁跑出的子彈；不能打到鬼背後的東西，還得隨時注意溫度，實在射不得啊！

這遊戲並不難，只要多試幾遍，一定能將紐約從維果手中救回。筆者建議最好用滑鼠操縱較容易成功。

當然，這個遊戲也有缺點——像遊戲的場景不斷重複，容易使人厭煩。

無敵飛狼它是筆者第一個着迷，也是最後一個着迷的模擬遊戲。除夕那天買了這個遊戲後，就足足玩了三天！

在我看過的模擬遊戲中，它的敵人智商大概是最高的。敵人能潛行、突擊、埋伏。最令筆者難忘的就是在阿拉伯和敵人的坦克部隊大火拼時，有一個任務是要攻擊敵人的HQ（指揮部），但要穿過一個河谷（非常狹長）。筆者一起飛，四週頭雀無聲。

【主編：馬，乳，白，可筆者衝來。一看戰略地圖，天呀，現五十餘部坦克佈滿整個河谷，最後只有……唉！

可見這一個遊戲，除了戰鬥之外，更需策略頭腦，而不像F-19打靶機像是打鳥一樣。有時敵意部隊幾個人會用空，以，已，過，市，得，官，別，忘，了！

脫起空中戰鬥，那更是刺激。你要跟維果式直昇機對決。可別小看它的靈敏性，足足的，AH-

無敵飛狼是筆者第一個接觸的模擬飛行遊戲，一開始玩就深深地被吸引，從此陷入模擬飛行的陷阱無法自拔。

無敵飛狼最吸引人的地方是它流暢的畫面，完備的任務，令人如同置身在真正的AH-64A上。而低空飛行時機身的搖晃，發射飛彈時的振動，機頭的揚起，令坐在螢幕前的我不由自主地也搖晃起來。在登機時躲避飛彈時，更差一點從椅子上跌下來。當你的尾旋翼被打壞時，更能感到它搖晃得好真實。

不過無敵飛狼有一個最大的缺點——仰角受到限制，無法像飛機一樣做360°的大翻滾。此為一大憾事。

無論如何，無敵飛狼雖是數年前的老遊戲，但至今仍算是首屈一指的遊戲，值得一玩再玩。

64實在太重了，要跟上它可難了。這個遊戲3D畫面做得很棒，尤其是爆炸的時候，看了暢快十足。而激烈的戰鬥會使你喘不過氣來。

在操作上有一個缺點，就是AH-64在急轉彎時可能會掉機。但是無論在各方面而言這都是值得一試的呼聲。

歡迎你不吝賜教

徵稿

請各位玩家針對下列遊戲發表意見，指出其缺點與待改進處：

來稿一律用600字稿紙撰寫，字數500~900字。錄取者將可獲得貴族版遊戲（一片裝）一套。勿失良機！

二月二十五日截稿者——
1聖戰奇兵。動作版
2殺人執照

③瘋狂大鞋

④鐵血戰士

二月二十五日

截稿者——

⑤水管狂想曲

⑥紅色風暴



編輯部通告

凡對遊戲世界雜誌與電子遊戲有興趣者皆歡迎

- ★遊戲攻略：寫作軟體世界遊戲之攻略或提示。
- ★百戰天龍：(1) 修改程式或別析資料檔。(2) 攻略小技巧
- ★PC地帶：對PC上遊戲、硬體探討及各種資訊專欄。
- ★電玩短語：與PC GAME相關之趣味漫畫。
- ★冒險補習班：玩RPG心得
- ★紙上談兵：各場戰役的檢討
- ★仙樂飄飄處處聞：有關魔奇音效卡及電腦音樂各種心得

- ★遊戲大家談：針對特定遊戲發表意見。
- ★華山論GAME：與RPG有關的笑話或笑畫。
- ★國外報導：經國外文雜誌上與PC GAME相關資訊。
- ★國內報導：對國內PC GAME或應用方面有心得人士之報導。
- ★各專欄之更正或補充
- ★其他：由你來想。

投稿須知

- 1 請用 600 格稿紙橫寫，字體務必工整，或以電腦報表列印。格式如附圖。
- 2 本刊對採用之稿件有修改權。不願修改請註明。
- 3 文章經發表後，版權歸本刊所有。
- 4 所附圖表必須清晰、完整。印表機輸出者，墨色要濃。圖表上面請用鉛筆標記。
- 5 有任何撰寫計劃可來信詢問，是否有人同時進行。

- 6 投程式稿請附磁片。
- 7 稿費每千字300元起，圖表另計。
- 8 截稿日期：每月25日。
- 9 因免郵寄失誤，請自行影印留底。

訂閱或續訂軟體世界雜誌須知

- ①目前尚只受理訂閱(續訂)半年(六期) \$240。
 - ②續訂戶或新訂戶，請於備註欄註明，續訂戶請將編號附上。
 - ③請利用郵政劃撥訂閱軟體世界雜誌 帳號：40423740
- 戶名：謝明合
- 註：本刊帳號僅提供訂閱軟體世界雜誌。謝謝！！

郵購過期雜誌須知：

- ①請先來信詢問是否有存書
 - ②務必以郵票代替現金
- 試刊號 創刊號 第一冊與第四期，軟體世界雜誌(無存書)

磁片維修須知：

- 1 經銷商或買家故障卡後更換 白磁片時占半
- 2 寄回維修
 - 1 必須付維修費每張磁片10元，及回郵30元。
 - 2 務必以郵票代替現金。
 - 3 自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲

本公司不受理郵購電腦遊戲，欲購者請洽各地經銷商。

詢問問題

詢問任何問題，必須附上回郵信封，否則恕不受理。

訂戶變更地址時：

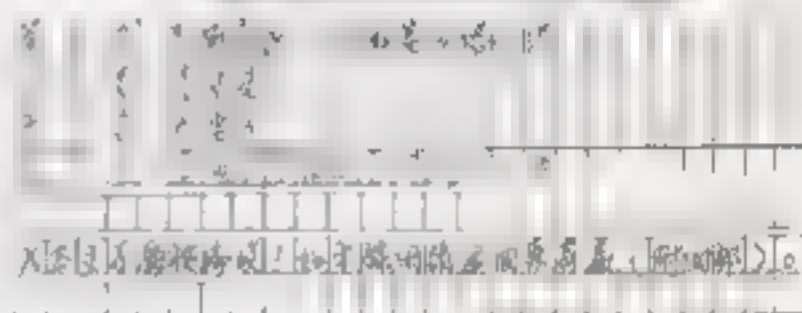
地址變更者 請於每月25日前(以郵戳為憑) 來函通知 逾期者請至原地址取書

投書投稿

諸位電玩短語的英雄好漢，求您們行行好，投稿時①必定使用黑色筆②線條儘量明顯③主題與圖解須融合，否則我們大夥一起看，還真猜不出閣下大作涵意④請加粗⑤儘量以動畫來詮釋。如果閣下按上述而行，那貴謝謝你們的大恩大德

美術主編敬上

以下為投稿格式



第11期敬稿

寄手請看這裡

號賞

聖戰奇兵、動作版 完全攻略
冬之魔 完全攻略

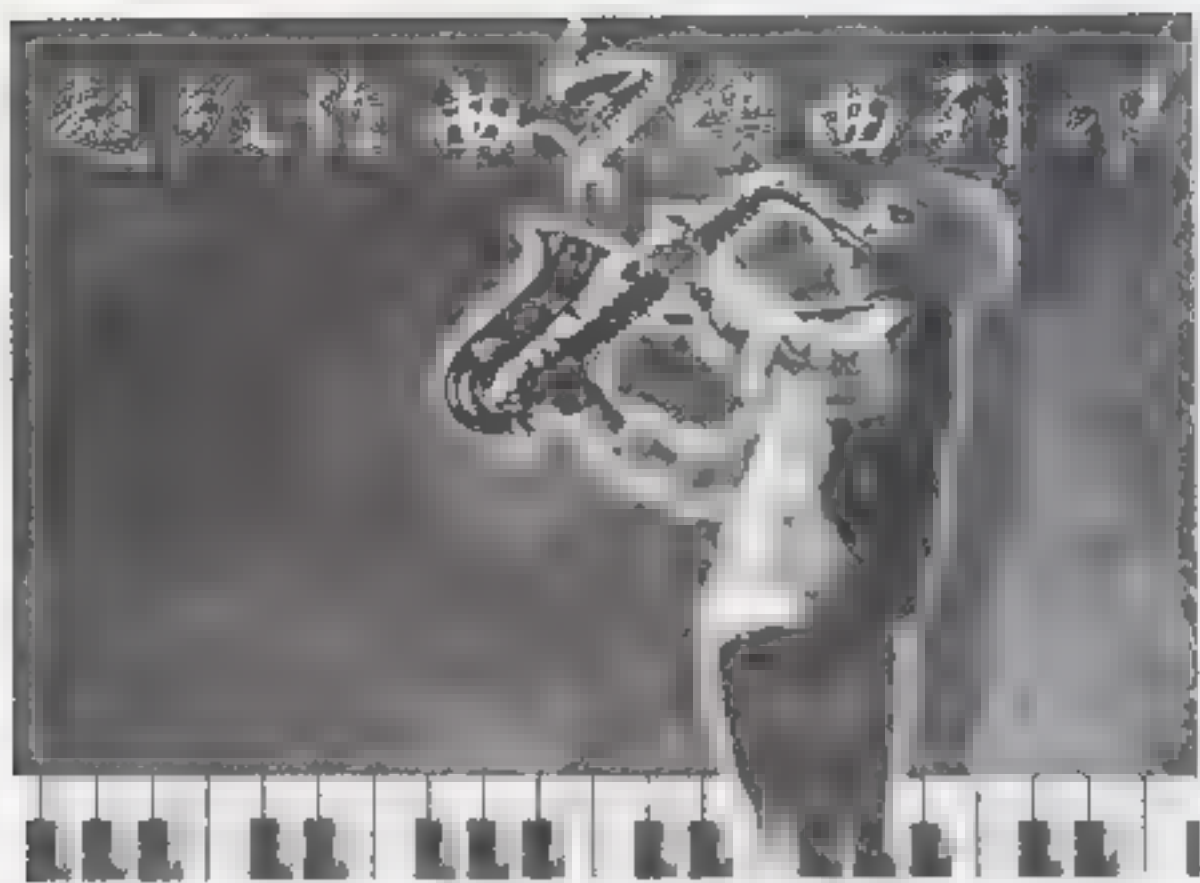
新專欄徵稿



*紙上談兵—

徵求各種RPG各種心得，舉凡練功心法、創造人物、組成冒險隊伍，戰鬥技巧……皆可。

徵求各類軍事遊戲(包括戰略、模擬等)中任何一場戰役的回顧。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方戰前軍力佈置和攻防路線。



/PIG

在魔奇音效卡的說明書上，曾提過超級作曲家有列印的功能，可是把說明書翻爛了，仍然沒有發現。不過憑著本人PIG的努力，終於發現了。

這個程式就在超級作曲家的磁片上，檔名為VCPRINT.EXE。使用者只須在DOS下，鍵入其檔名即可開始進行列印工作。以下介紹其使用方法。

File to print : (輸入欲列印樂曲

的檔案名稱，•ROL可免鍵入)

(1)Notes(N) or data(D):選擇列印樂曲的音符(N)，或是列印速度、音量、音準、樂器的資料(D)

(2)Voice(All:1 to 9):All—列印所有聲道的音符或資料。1 to 9—列印個別聲道的音符或資料。又本項只在樂曲沒有使用打擊樂器時才出現。

(3)Voice(All:1 to 6;BD:SD,TO:CX:HH):使用方法同第(2)

本圖為(1)選N，(3)選All，從第1小節開始到第1小節結束。

圖1 2 3 4 5. 聲道第幾聲道 H 5 3 等表打擊樂器所用之聲道

左端1—左第1小節

本檔案BOOGIE.ROL在超級作曲家的磁片上



項。本項為樂曲中使用打擊樂器的選擇項目。

Interpretation data(T:V:P:I, :本項只在(1)選D且(2)或(3)選All才出現供使用者選擇。此時T為Tempo(速度)、V為Volume(音量)、P為Pitch(音準)、I為Instrument(樂器)

from measure...從第幾小節開始列印。

to measure...至第幾小節列印結束。

condensed print-out(Y or N):本項只在1)選D，且最後才出現。其意思為是否要濃縮列印。選Y即只印列開始的資料。選N則每一拍都列印。

附上範例一張，其上有簡短說明，在此不再多說

順便提供二個消息給玩家：

1 在688攻擊潛艇的磁片中，有個CALLS.EXE的可執行檔，這就是688的主題曲。玩家若只想聽音樂，只須鍵入檔名，即可在DOS下直接欣賞其震撼的音效。

2 蜘蛛人遊戲中，片頭、失敗、勝利分別有支援音效卡的音樂，其檔名分別為TITLE.ROL,LOS.ROL,WIN.ROL。可將其失敗、勝利的代表音樂，檔名改為TITLE.ROL，即可在進入遊戲時，聽不同的音樂。當然也可以在超級作曲家中欣賞其音效。不過因為少了一些*.INS檔，所以聽起來不如進入遊戲時的好聽。全



樂器檔簡易製造工具 —— 程式篇

/曹哲毓

Makeinst bas 的使用方法如下：

1. [N] 鍵：選擇磁碟機及輸入樂器檔的名稱。

2. [S] 鍵：將編輯好之資料存檔。

3. [C] 鍵：清除螢幕上的 data area 為 0。

4. [Q] 鍵：結束程式。

5. [D] 鍵：將檔案取出，以供編輯。

6. [E] 鍵：功能和 pctools 上的 VIEW/EDIT 幾乎完全一樣。其顯示狀況和 pctools 幾可亂真。

最後，告訴您一些製作的技巧。

首先，假設您不喜歡 ACCORDINS (手風琴) 的聲音，或是想製作另一個稍微不同的手風琴音樂檔。

1. 按 [N] 鍵將磁碟機路徑及 ACCORDIN [Enter] 輸入。

2. 按 [D] 鍵叫出它的內容。

3. 按 [E] 鍵修改。(修改方式和 pctools 中相同，只不過沒有 F1 的功能。您可以任意更改其中少數的值。)

4. 按 [N] 鍵更新所需要的檔名。(可將名稱改為 ACCORDIN2) 等。

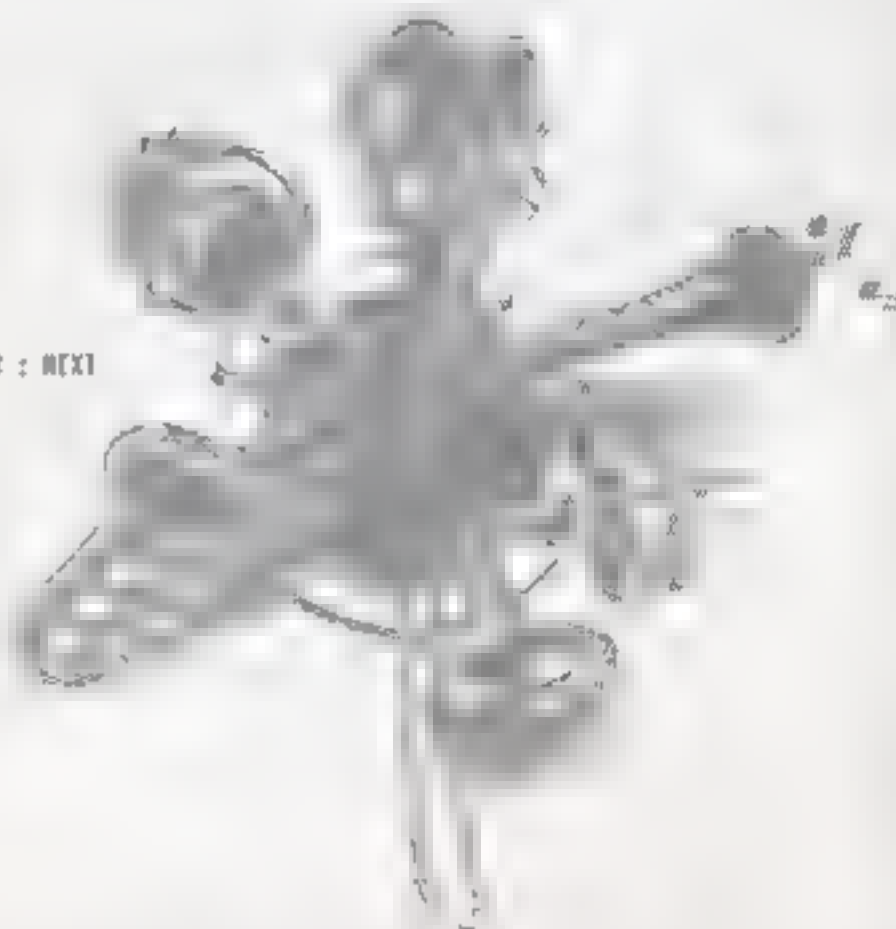
5. 按 [S] 鍵存檔。

※PS：本程式只適用於 A6 L b 魔音卡專用之樂器檔。本程式以純英文 mode 執行較美觀。☆

本程式已放在方程式機車賽 MASTER DISK \ INST 子目錄中

```

000 ' *****
010 ' Ad - Lib Music Synthesizer Card Instrument Maker Program
020 ' Produced by Tsao Jer Yue September 16 1989
1030 ' *****
1040 DEF SEG : SCREEN 0 : CLS : C,EAR : KEY OFF
1050 ON ERROR GOTO 4000
1060 DIM v 54 , M 54
1070 DRIVER$ = "b" : FILE$ = "donald"
1080 KEY 15 , CHR$( 4H4 + 4H8 ) + CHR$( 83 )
1090 KEY 16 , CHR$( 4H4 + 4H8 + 4H40 ) + CHR$( 83 )
1100 KEY 17 , CHR$( 4H4 ) + CHR$( 70 )
1110 KEY 18 , CHR$( 4H4 + 4H40 ) + CHR$( 70 )
1120 KEY 19 , CHR$( 4H4 + 4H20 ) + CHR$( 70 )
1130 KEY 20 , CHR$( 4H4 + 4H20 + 4H40 ) + CHR$( 70 )
1140 FOR I = 15 TO 20 : ON KEY ( I ) GOSUB 4340 : KEY ( I ) ON : NEXT
1150 GOSUB 3400
1200
1210 ' main program
1220 .....
1230 K$ = INKEY$ : IF K$ = "" THEN 1230
1240 IF ASC K$ > 96 AND ASC K$ < 123 THEN K$ = CHR$( ASC K$ - 32 )
1250 IF K$ = "N" THEN 1400
1260 IF K$ = "C" THEN 1800
1270 IF K$ = "S" THEN 1900
1280 IF K$ = "Q" THEN 2100
1290 IF K$ = "D" THEN 2200
1300 IF K$ = "E" THEN 2600
1310 GOTO 1230
400 '
410 ' [K] function key
420 ' .....
```





```
2320 IF X > 52 THEN Y = Y + 1 : X = 6
2330 C$ = MID$(A$, 1, 1)
2340 IF C$ = "" THEN BB$ = "00" : GOTO 2370
2350 BB$ = HEX$(ASC C$)
2360 IF LEN(BB$) = 1 THEN BB$ = "0" + BB$
2370 LOCATE Y, X : PRINT BB$
2380 VALUE1 = SCREEN(Y, X)
2390 VALUE2 = SCREEN(Y, X + 1)
2400 IF VALUE1 > 64 AND VALUE1 < 71 THEN VALUE1 = VALUE1 - 7
2410 IF VALUE2 > 64 AND VALUE2 < 71 THEN VALUE2 = VALUE2 - 7
2420 VALUE = (VALUE1 - 48) * 16 + (VALUE2 - 48)
2430 POSITION = (Y - 9) * 16 + (X / 3) - 1
2440 V(POSITION) = VALUE
2450 H$(POSITION) = CHR$(VALUE)
2460 LOCATE Y, X / 3 + 58
2470 IF VALUE < 7 OR VALUE > 8 OR VALUE > 13 AND VALUE < 28 OR VALUE > 31 THEN PRINT CHR$(VALUE), ELSE PRINT " "
2480 NEXT
2490 CLOSE
2500 GOTO 1200
2600 '-----
2610 ' * [E] function key *
2620 '-----
2630 POSITION = 1 : C = 0
2640 GOSUB 5100
2650 BB$ = INKEY$ : IF BB$ = "" THEN 2650 ELSE LMB = LEN(BB$) : BB$ = RIGHT$(BB$, LMB)
2660 IF BB$ = CHR$(27) THEN LASTPOS = POSITION : LC = C : GOSUB 300
2670 IF ASC(BB$) > 96 AND ASC(BB$) < 123 THEN BB$ = CHR$(ASC(BB$) - 32)
2680 IF INSTR("GHKOPD", BB$) < 1 THEN 2650
2690 IF BB$ = "S" THEN LASTPOS = POSITION : LC = C : GOSUB 3000
2700 IF BB$ = "Q" AND LMB = 1 THEN 2100
2710 IF ASC(BB$) < 71 OR ASC(BB$) > 80 THEN 2800
2720 LASTPOS = POSITION : LC = C
2730 IF BB$ = CHR$(71) THEN POSITION = 1 : C = 0
2740 IF BB$ = CHR$(72) THEN IF POSITION > 14 THEN POSITION = POSITION - 14
2750 IF BB$ = CHR$(73) THEN IF POSITION > 1 THEN C = 0 ELSE C = 1 : IF C = 1 THEN POSITION = POSITION - 1
2760 IF BB$ = CHR$(77) THEN IF POSITION > 54 THEN C = 1 : IF C = 1 THEN C = 0 : POSITION = POSITION + 1
2770 IF BB$ = CHR$(79) THEN POSITION = 54 : C = 1
2780 IF BB$ = CHR$(80) THEN IF POSITION < 39 THEN POSITION = POSITION + 1
2790 GOSUB 3000 : GOSUB 3100 : GOTO 2650
2800 IF NOT ((BB$ = "A" AND BB$ < "F") OR (BB$ = "0" AND BB$ < "9")) THEN 2650
2810 PY = ((POSITION - 1) \ 16) + 9
2820 PX = ((POSITION - 1) MOD 16) + 3 + 6
2830 LOCATE PY, PX + C
2840 PRINT BB$
2850 IF POSITION = 54 THEN C = 1 : GOTO 2890
2860 IF C = 0 THEN C = 1 : GOSUB 3200 : GOTO 2790
2870 IF C = 1 THEN C = 0 : IF POSITION < 54 THEN POSITION = POSITION + 1
2880 IF POSITION > 54 THEN POSITION = 54 : C = 1
2890 GOSUB 3200 : GOTO 2790
2900 GOTO 2650
2910 END
3000 '-----
3010 ' * subroutine - last position type *
3020 '-----
3030 LPY = ((LASTPOS - 1) \ 16) + 9
3040 LPX = ((LASTPOS - 1) MOD 16) + 3 + 6
3050 COLOR 7, 0
3060 LOCATE LPY, LPX + LC
3070 LMS$ = CHR$(SCREEN(LPY, LPX + LC))
3080 PRINT LMS$
3090 RETURN
3100 '-----
3110 ' * subroutine - position type *
3120 '-----
3130 PY = ((POSITION - 1) \ 16) + 9
3140 PX = ((POSITION - 1) MOD 16) + 3 + 6
```



```

3.50 COLOR 0 , 7
3.60 LOCATE PY , PX
3.70 SMS = CHR$( SCREEN ( PY , PX ) )
3.80 PRINT SMS
3.90 COLOR 7 0 RETURN
3200
32 0 * subroutine - data caculate *
3220 ---
3230 VALUE = SCREEN PY PX
3240 VALUE2 = SCREEN( PY , PX + 1 )
3250 IF VALUE > 64 THEN VALUE1 = VALUE1 - 7
3260 IF VALUE2 > 64 THEN VALUE2 = VALUE2 - 7
3270 VALUE = ( VALUE1 + 40 ) * 10 + ( VALUE2 - 40 )
3280 V( POSITION ) = VALUE
3290 M$( POSITION ) = CHR$( VALUE )
3300 COLOR 7 , 0 : LOCATE PY , PX / 3 + 50
3310 IF VALUE < 7 OR VALUE = 0 OR VALUE > 13 AND VALUE = 38 OR VALUE = 39 THEN PRINT "ERR: VAL IF" : GOTO 3320
3320 RETURN
3400
34 0 * subrout no - screen type *
3420 ---

```

```

3430 LOCATE 1 PRINT
3440 LOCATE 2 PRINT
3450 LOCATE 3 PRINT
3460 LOCATE 4 PRINT
3470 LOCATE 5 PRINT
3480 LOCATE 6 PRINT
3490 LOCATE 7 PRINT
3500 LOCATE 8 PRINT
3510 LOCATE 9 PRINT
3520 LOCATE 10 PRINT
3530 LOCATE 11 PRINT
3540 LOCATE 12 PRINT
3550 LOCATE 13 PRINT
3560 LOCATE 14 PRINT
3570 LOCATE 15 PRINT
3580 LOCATE 16 PRINT
3590 LOCATE 17 PRINT
3600 LOCATE 18 PRINT
3610 LOCATE 19 PRINT
3620 LOCATE 20 PRINT
3630 LOCATE 21 PRINT
3640 LOCATE 22 PRINT
3650 LOCATE 23 PRINT
3660 RETURN
3700

```

Ad Lab Mus Games or Land or Forest Map									
North					East				
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> max cords key 1' val if </div>									
00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Func no keys					Mov of keys				
N	Name	dir	3	3	4	5	6	7	8
Q	Quit	C	Quap	E	9	0	1	2	3

```

3700
37 0 * subroutine - input data *
3720 ---
3730 LOCATE 1 , 1 : BBS = "" : TM = 32
3740 FOR XX = 1 TO LENGTH
3750 BBS = BBS + CHR$( TM )
3760 NEXT XX
3770 LOCATE YM , XM PRINT BBS
3780 POINTER = 1 : AAS = ""
3790 WHILE ASC( AAS ) < 13
3800 AAS = INPUT$( 1 )
3810 IF AAS = CHR$( 27 ) THEN 3700
3820 IF ( POINTER > LENGTH ) AND ASC AAS = 3 THEN 3930
3830 IF ( POINTER > LENGTH ) AND ASC AAS = 8 THEN 3810
3840 IF ( POINTER > LENGTH ) THEN 3930
3850 IF ASC( AAS ) = 32 THEN MID$( BBS , POINTER , 1 ) = AAS : POINTER = POINTER + 1 : GOTO 3920
3860 IF POINTER = 1 AND ASC( AAS ) = 8 THEN 3920
3870 IF ASC( AAS ) < 13 THEN 3910
3880 MID$( BBS , POINTER , 1 ) = CHR$( TM )
3890 MID$( BBS , POINTER + 1 , 1 ) = CHR$( TM )
3900 POINTER = POINTER + 1
3910 IF ASC( AAS ) = 13 THEN BBS = MID$( BBS , 1 , POINTER - 1 ) : POINTER = LENGTH + 1
3920 LOCATE YM , XM PRINT BBS
3930 WEND

```



```

3940 RETJRN
4000 ' .....
4010 ' * Error messages '
4020 ' ---
4030 IF ERR > 49 THEN 4080
4040 LOCATE 2 : PRINT "      <<<< Check error type >>>>      "
4050 GOSUB 4100
4060 RESUME 1400
4070 LOCATE 2 : PRINT "      <<<< Diskettes or disk driver error >>>>      "
4080 GOSUB 4100
4090 RESUME 1400
4100 ' .....
4110 ' * Sound effects '
4120 ' .....
4130 FOR SD = 1300 TO 2600 STEP 26 : SOUND SD , .2 : NEXT
4140 FOR SD = 2600 TO 1300 STEP -26 : SOUND SD , .2 : NEXT
4150 FOR WAITTIME = 1 TO 2000 : NEXT
4160 RETURN
4200 ' .....
4210 ' * Subroutine - restore data '
4220 ' .....
4230 FOR POSITION = 1 TO 54
4240   PY = ( ( POSITION - 1 ) \ 16 ) * 9
4250   PX = ( ( POSITION - 1 ) MOD 16 ) * 3 + 6
4260   VALUE1 = SCREEN( PY , PX
4270   VALUE2 = SCREEN( PY , PX + 1
4280   IF VALUE1 > 64 THEN VALUE1 = VALUE1 - 7
4290   IF VALUE2 > 64 THEN VALUE2 = VALUE2 - 7
4300   VALUE = ( VALUE1 * 48 ) * 16 + ( VALUE2 * 48
4310   V( POSITION ) = VALUE
4320   M$( POSITION ) = CHR$( VALUE )
4330 NEXT
4340 RETURN

```

雜誌「11月」徵求

- 任務** : 在雜誌上解答遊戲疑難
- 酬勞** : 稿費
- 資格** : 以正規方法結束任一軟體世界遊戲的個人或小組
- 應徵** : 註明欲解答的軟體世界遊戲名稱
寄至高雄市郵政28-34信箱



下期預告

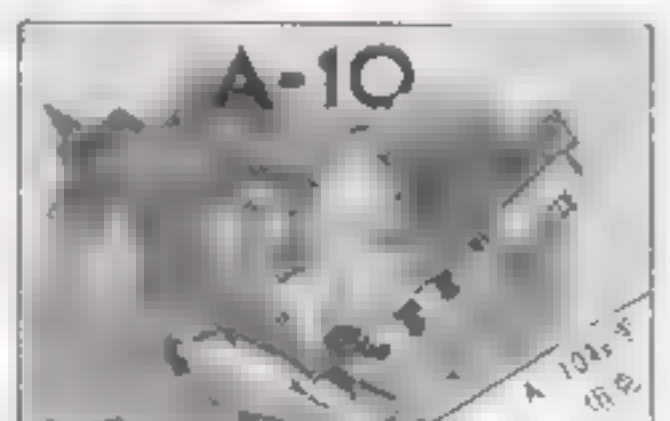
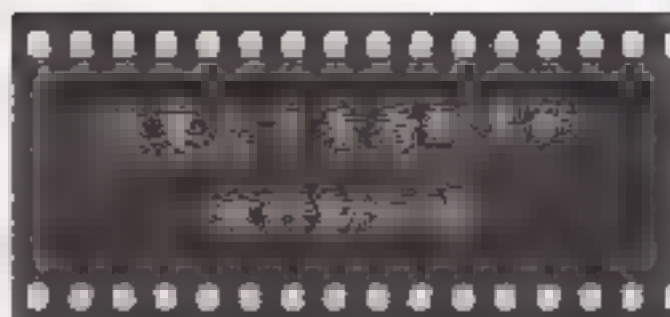
銀河英雄完全攻略

風行者

蜘蛛人跳關法
毀天滅地修改法
蘿塞拉的冒險

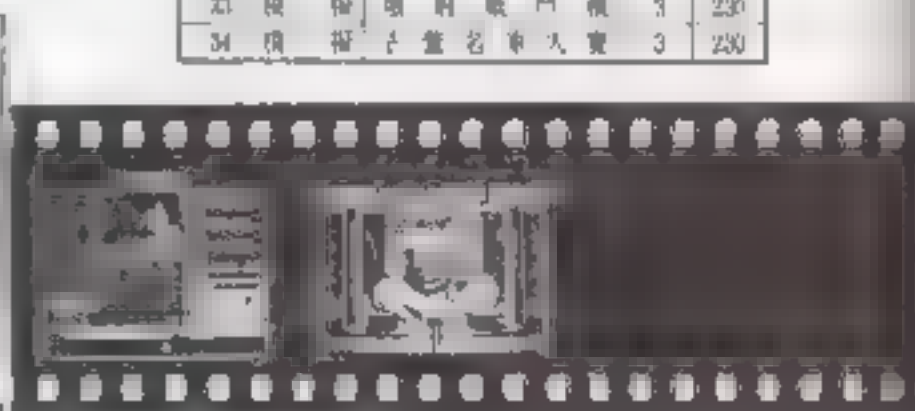
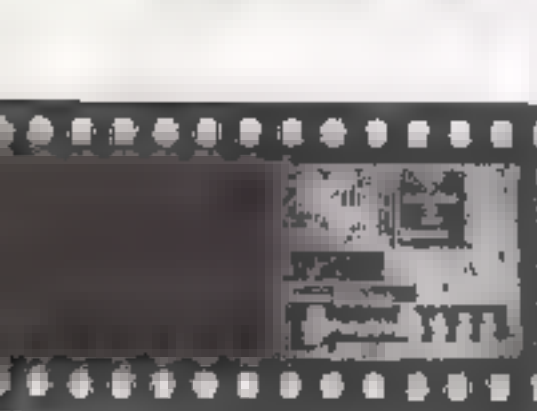
貴族版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
146	動作	時空戰士	2	150
147	動作	火戰	2	150
148	動作	快打磚塊 II	2	80
149	動作	無敵神槍	2	150
150	動作	毀天滅地	2	150
51	益智	美女撲克	1	80
52	動作冒險	海王星計劃	1	80
53	冒險	地心探險	2	150
54	模擬	城市大賽車	1	80
55	動作/角色	伊蘇	2	150
56	動作	魔術	2	150
57	動作	超時空人	2	150
58	益智	立體俄羅斯方塊	1	80
59	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
60	動作	太空爭霸	2	150
61	動作/角色	水壩	2	150
62	博奕	水果盤	1	80
63	動作	聖戰奇兵	1	80
64	動作	魔術	1	80
65	動作	魔術	1	80
66	動作	水壩	1	80
67	動作	魔術	2	150
68	動作	魔術	2	150
69	動作冒險	步步殺機	1	80
70	動作	伊蘇	1	80
71	動作	魔術	2	150
72	動作	魔術	2	150
73	動作	魔術	2	150
74	動作	魔術	2	150
75	動作	魔術	2	150
76	動作	魔術	1	80
77	動作	魔術	2	150



珍藏版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	冒險	時空戰士	5	380
2	冒險	時空戰士	3	180
3	冒險	時空戰士	9	450
4	冒險	時空戰士	6	340
5	冒險	時空戰士	3	290
6	冒險	時空戰士	3	230
7	冒險	時空戰士	6	340
8	冒險	時空戰士	3	230
9	冒險	時空戰士	3	230
10	冒險	時空戰士	3	230
11	冒險	時空戰士	5	300
12	冒險	時空戰士	3	230
13	冒險	時空戰士	4	270
14	冒險	時空戰士	4	270
15	冒險	時空戰士	6	340
16	冒險	時空戰士	2	180
17	冒險	時空戰士	3	230
18	冒險	時空戰士	3	230
19	冒險	時空戰士	4	270
20	冒險	時空戰士	4	270
21	冒險	時空戰士	4	270
22	冒險	時空戰士	2	180
23	冒險	時空戰士	3	230
24	冒險	時空戰士	2	180
25	冒險	時空戰士	2	180
26	冒險	時空戰士	4	270
27	冒險	時空戰士	2	180
28	冒險	時空戰士	4	270
29	冒險	時空戰士	2	180
30	冒險	時空戰士	8	420
31	冒險	時空戰士	3	230
32	冒險	時空戰士	3	230
33	冒險	時空戰士	3	230
34	冒險	時空戰士	3	230



暢銷排行榜

名次	遊戲名稱	類別
1	模擬城市	模擬
2	烏茲衝鋒槍	動作
3	立體俄羅斯方塊	益智
4	A-10坦克殺手	模擬
5	幻想空間 III	立體冒險
6	魔鬼刺星 II	動作
7	水果盤	博奕
8	方程式機車賽	動作
9	二國志	戰略
10	機器戰警	動作

名次	遊戲名稱	類別
11	魔法門 II	RPG
12	時空戰士	動作
13	快打磚塊 II	益智
14	俄羅斯方塊 II	益智
15	衝鋒飛車	動作
16	F-15	模擬
17	名軍大賽 II	模擬
18	明星撲克	益智
19	忍	動作
20	屠龍記	動作

名次	遊戲名稱	類別
21	步步殺機	動作冒險
22	伊蘇	動作RPG
23	毀天滅地	動作
24	火戰車	模擬
25	聖戰奇兵 - 動作版	動作
26	銀河英雄	RPG
27	仙境故事	動作RPG
28	蜘蛛人	動作
29	毀滅戰士	動作
30	黑暗金字塔	冒險



☐其他：_____☐食品 ☐其他：[illegible]☐其他：☐旅遊 ☐閱讀 ☐無暇 ☐其他：_____[illegible]☐其他：_____☐ 试玩過 ☐ 其他：

3. 那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？

7. ☐ 攻略單行本 ☐ 其他：_____

安慰獎10名：軟體世界雜誌圖1個

徐偉成（台中市） 謝宗賢（基隆市）

致遠方友人的一封信

阿明：

收信好！北上唸書已半年了，還不習慣此地的一切，十分懷念從前的日子……

法拉利、俄羅斯方塊破了我的記錄沒？記憶最深的是你愛玩 game 又看不懂畫面的英文，手冊找不着就要我幫你解釋，真好玩！不過，經由玩 game，真的認識了不少生字，“幻想空間”也許是我發奮學英文的動力。上禮拜，我還拿到英語演講比賽冠軍，你呢？仍在“*How do you do*”加上“好事又毒”？

順便一提，有一種小牛頓字典，還是軟體世界出版的，我已經用了一段時間，確實好用，省時方便，查字迅速，資料豐富，我想十分適合你這懶鬼，常駐式的功能及一片 Floppy 的方便，相信你這玩家可以了解，900 元的售價，此次資訊月還有非常非常優惠的價格，建議你藉此機會買一套，真的！你不是常說“小郭推薦，觀衆有信心”嗎？

不早了，該唸書去了，有空北上別忘了通知我，好聚的，有空再聊。祝

文突飛猛進！
程式機車賽遙遙領先

小郭

89.11.25 晚

中英文全文檢索應用系列

小牛頓常駐式
英漢·漢英

軟體世界
elitech

字典

特性說明

市面唯一單片包裝，攜帶方便，無需硬碟
精選三萬個常用英文字彙，包羅萬象，易學實用
雙語對向的查閱方式，一份字典，兩種用途
常駐式設計，不論使用何種軟體，皆可隨時呼叫使用
萬用字查閱方式，無論所查出單字完整與否，均可與同義詞
單詞對照功能，可直接將所查到的單字與轉至欲查單詞位置

